Computer Bild



Ausgezeichnet mit



Die Siedler 2 – Spiel, Spaß, Spannung

- Befestigungsanlagen bauen
- Heere führen
- Missionen lösen
- und viele Tips & Tricks



Computer Bild



Prinz & Victor

Die Siedler 2

Spiel, Spaß, Spannung



1 Überblick Programm und Installation 6

2 Start Der Spielbeginn 9

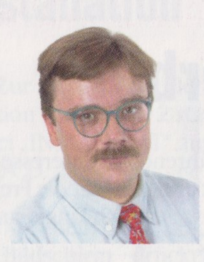
3 Bedienung Die Spielsteuerung 17

4 Nahrung Guten Appetit! 33

5 Bergbau Unter Tage 40

Inhalt — Wegweiser durch dieses Buch

Zu diesem Buch



Thomas Hoffmann
Herausgeber

Mit den „Siedlern" ist dem Spielehersteller Bluebyte ein Evergreen unter den Simulationen gelungen. Schon länger als ein Jahr fasziniert der Überlebenskampf der gestrandeten Römer junge und ältere Computer-Strategen. Dörfer und Städte mit funktionierender Wirtschaft aufbauen, Länder und Kontinente besiedeln, Feinde vertreiben und heroische Schlachten schlagen sind die Aufgaben. Viele, oft von Fans erdachte Missionen stellen selbst erfahrene Spieler immer wieder vor neue Herausforderungen.

ComputerBILD faszinierte vor allem die hervorragende Grafik des spannenden Spiels und kürte „Die Siedler 2" zum Primus unter den Simulationen. Diesem Urteil schlossen sich die Leser und eine Fachjury an. Der Lohn für die Entwickler: „Der goldene Computer 1997" in der Kategorie „Spiele".

Die „Gold Edition"-Neuauflage ist Grund genug, dem jungen Klassiker ein Buch zu widmen. In verständlichen Schritt-für-Schritt-Anleitungen erfahren Sie, wie Sie sich ein eigenes Reich aufbauen. Freilich reicht der Platz nicht aus, sämtliche Aufgaben des Spiels und der beiliegenden Missionen-CD-ROM komplett zu lösen. So bleibt für Sie genug Spiel, Spaß und Spannung übrig.

1 Programm und Installation im Überblick

Spiele gibt es zu den verschiedensten Themen. Während das Interesse bei Action-Spielen jedoch meist schon nach kurzer Zeit erlahmt, hält die Freude bei Simulationen und Strategiespielen in der Regel wesentlich länger an. Eines der erfolgreichsten Spiele dieser Art ist Siedler 2.

Bei Siedler 2 handelt es sich um eine Wirtschaftssimulation, bei der zusätzlich noch Strategie beziehungsweise Taktik gefragt sind. Gerade diese Verbindung macht den enormen Reiz aus, den Siedler 2 auch auf Sie ausüben wird.

Sie übernehmen in diesem Spiel die Rolle des Anführers einer Gruppe von Siedlern, die sich in einer neu gegründeten Siedlung auf einer fremden Insel niederlassen wollen. Ihre Aufgabe besteht nun darin, für Ihre Siedler eine möglichst optimale Siedlung aufzubauen. Dabei müssen Sie Wege anlegen, Gebäude errichten, Waren produzieren und Rohstoffe abbauen.

Das ist aber nicht alles. Sie sind nämlich nicht alleine auf dieser Insel. Andere Gruppen von Siedlern, die entweder von einem zweiten Mitspieler oder dem Computer gesteuert werden, bauen ebenfalls ihre Siedlungen auf.

Über kurz oder lang werden Sie also auf einen Nachbarn stoßen und somit vorerst einmal die **Grenze** der möglichen Ausdehnung Ihrer Siedlung erreichen.

Da Sie in Ihrer Siedlung jedoch nicht nur Gebäude errichten, sondern auch Waffen und **Soldaten** produzieren können, schlüpfen Sie im Falle einer Konfrontation mit einem Ihrer Nachbarn auch noch in die Rolle eines Feldherrn, der seine Soldaten geschickt gegen den Gegner ins Feld führen muß.

Aber Achtung: Vernachlässigen Sie während eines Kampfes nicht die Bedürfnisse Ihrer zivilen Untertanen. Das Spiel Siedler 2 läuft in Echtzeit ab. Das heißt, wenn Sie gerade damit beschäftigt sind, einen Gegner an der einen Grenze anzugreifen, kann es passieren, daß Ihre Eisenversorgung am anderen Ende der Siedlung ins Stocken gerät, da einige Ihrer Eisenerzminen versiegt sind. Sie müssen also stets entscheiden, welchem Teil Ihrer Siedlung Sie Ihre Aufmerksamkeit schenken. Denn die Zeit läuft unaufhaltsam weiter, auch wenn Sie gerade einmal nicht hinschauen.

Siedler 2 ist ein DOS-Spiel, das Sie aber problemlos auch unter Windows 95 installieren und spielen können.

Mit der neuen Gold Edition wurde das bewährte Siedler-2-Spiel noch einmal aufgewertet und bietet Ihnen damit weitaus mehr Möglichkeiten, Ihre Fähigkeiten als Anführer einer Siedlung unter Beweis zu stellen.

Installation

1 Zur Installation der Gold Edition von Siedler 2 starten Sie die Datei „INSTALL.BAT“ auf Ihrer Siedler 2-CD.

2 Auf dem nun erscheinenden Bildschirm drücken Sie die Schaltfläche

Siedler II Gold installieren



Das Installationsprogramm der Siedler 2 Gold Edition wird daraufhin gestartet.

3 Im nachfolgenden Fenster wählen Sie das Laufwerk aus, auf dem Sie die Siedler 2 Gold Edition installieren möchten. Dazu klicken Sie den gewünschten Laufwerksbuchstaben an.



4 Als nächstes geben Sie den gewünschten Pfad für die Installation ein und betätigen die Taste ↵.

Falls Sie den vorgeschlagenen Pfad verwenden möchten, können Sie direkt die Taste ↵ drücken.

Bitte Zielpfad angeben:
C:\BLUEBYTE\SIEDLER2_

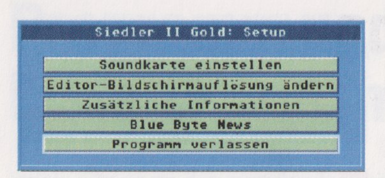
5 Während das Installationsprogramm Siedler 2 auf Ihre Festplatte überträgt, werden Sie in einem Fenster darauf hingewiesen, daß die Installation läuft.

Siedler II Gold wird nun installiert.

6 Sobald alle erforderlichen Dateien auf Ihre Platte kopiert worden sind, werden Sie über die erfolgreiche Installation informiert.

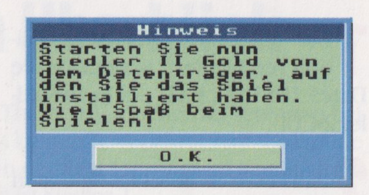


7 Im folgenden Fenster können Sie Siedler 2 über einige Schaltflächen an Ihre Hardware anpassen.



8 Drücken Sie die Schaltfläche Programm verlassen, um das Installationsprogramm zu verlassen.

9 Anschließend wünscht man Ihnen viel Spaß mit Siedler 2.



Drücken Sie auf O.K., um die Installation endgültig zu beenden.

2 Der Spielbeginn

Nachdem Sie Siedler 2 installiert haben, können Sie mit dem Spielen loslegen. Dabei bietet Ihnen Siedler 2 verschiedene Spiele an. Sie können Kampagnen spielen oder sich in einem freien Spiel mit unterschiedlichen Gegnern messen.

Kapitel-Wegweiser

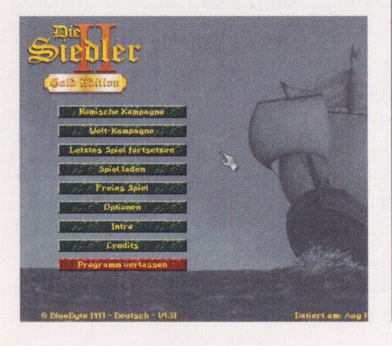
Spiel starten

1 Wählen Sie im Startmenü den Ordner, in den Sie Ihr Siedler 2 eingebunden haben, und aktivieren Sie das dazugehörige Symbol.

Als erstes erscheint der Begrüßungsbildschirm von Siedler 2.



2 Klicken Sie auf die linke Maustaste, um den Begrüßungsbildschirm zu verlassen und zum Startbildschirm zu gelangen.



Im Startbildschirm können Sie über die verschiedenen Schaltflächen die unterschiedlichen Spiele starten.

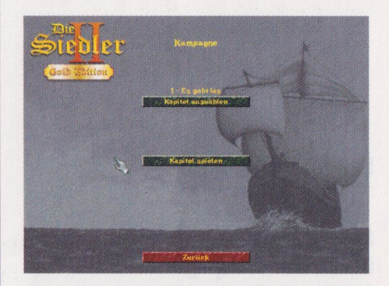
Sie haben die Auswahl zwischen der Römischen Kampagne, der Welt-Kampagne und einem freien Spiel.

Römische Kampagne

1 Um eine Römische Kampagne zu starten, aktivieren Sie die folgende Schaltfläche:

Römische Kampagne

Daraufhin gelangen Sie in ein Fenster, in dem Sie ein Kapitel der Römischen Kampagne auswählen können.

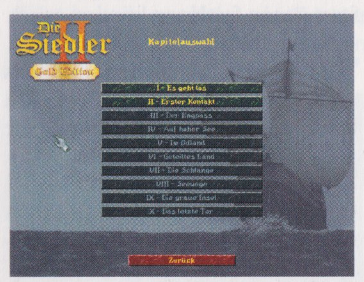


2 Um ein Kapitel der Römischen Kampagne auszuwählen, betätigen Sie die Schaltfläche

Kapitel auswählen

Jetzt werden alle Kapitel der Rö-

mischen Kampagne als Schaltflächen aufgelistet.



Sie können zu Beginn allerdings nur zwischen den beiden ersten Kapiteln der Römischen Kampagne wählen.

Die anderen Kapitel lassen sich erst dann aktivieren, wenn Sie das vorhergehende Kapitel gelöst haben.

3 Wählen Sie das gewünschte Kapitel aus, und betätigen Sie anschließend die Schaltfläche

Kapitel spielen

Lernkapitel

Bei dem Kapitel „1 - Es geht los“ handelt es sich um ein Lernkapitel, das Ihnen dabei hilft, Ihre erste Siedlung aufzubauen. Im Laufe dieses Kapitels bekommen Sie häufig Anregungen und Vorschläge, wie Sie vorgehen sollten. Für Ihre erste Siedlung empfiehlt es sich also, dieses Kapitel einmal zu spielen.

Da Sie hier noch auf keine Gegner stoßen, können Sie auch keine großen Fehler machen. Denn wer sollte aus Ihren Fehlern profitieren, wenn keine anderen Siedler vorhanden sind?

Das erste Kapitel

Eigentlich beginnt die Römische Kampagne erst mit dem Kapitel „2 - Erster Kontakt“. Auch in diesem Kapitel bekommen Sie von Zeit zu Zeit noch einen Vorschlag unterbreitet, was Sie als nächstes tun sollten. Das liegt aber zum Teil daran, daß Sie zu Beginn der Römischen Kampagne noch nicht alle Gebäude bauen können.

Erst im Verlauf der Kampagne wird es Ihnen gelingen, durch das Kennenlernen bestimmter Personen oder Entdecken von Ruinen nach und nach alle Gebäude zu errichten.

Die Welt-Kampagne

Neben der Römischen Kampagne können Sie in der Gold Edition von Siedler 2 auch eine Welt-Kampagne starten.

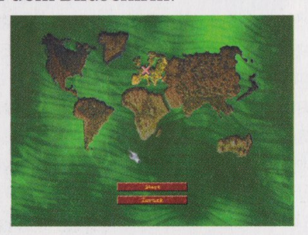
Bei der Welt-Kampagne besiedeln Sie nach und nach die verschiedenen Kontinente unserer Erde. Erst

wenn Sie die Besiedlung eines Kontinents erfolgreich abgeschlossen haben, können Sie sich an den nächsten Kontinent wagen.

1 Um eine neue Welt-Kampagne zu starten, aktivieren Sie im Startbildschirm von Siedler 2 die Schaltfläche

Welt-Kampagne

Danach erscheint eine Weltkarte auf dem Bildschirm.



2 Auf dieser Weltkarte aktivieren Sie den Kontinent, den Sie spielen möchten. Zu Beginn können Sie allerdings nur Europa besiedeln. Betätigen Sie die Schaltfläche

Start,

um die Welt-Kampagne in Europa zu starten.

Freies Spiel

Neben den beiden Kampagnen besteht aber auch die Möglichkeit eines freien Spiels. Bei einem freien Spiel haben Sie den Vorteil, daß Sie die Grundvoraussetzungen vor dem Start genau festlegen können.

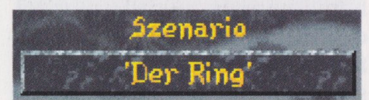
1 Zum Start eines freien Spiels klicken Sie im Startbildschirm von Siedler 2 auf die Schaltfläche

Freies Spiel

In dem daraufhin erscheinenden Fenster legen Sie alle Rahmenbedingungen des freien Spiels fest.



2 Zuerst sollten Sie einen Schauplatz auswählen, den Sie spielen möchten. Dazu klicken Sie die Schaltfläche unter dem Text „Szenario" an. Vor der Auswahl eines anderen Szenarios sieht diese Schaltfläche folgendermaßen aus:



Wenn Sie ein anderes Szenario auswählen, erscheint der Name des entsprechenden Szenarios auf der Schaltfläche.

3 Nachdem Sie die Schaltfläche zur Auswahl des Szenarios betätigt haben, erscheint ein Fenster auf dem Bildschirm, in dem Sie ein Szenario auswählen.



Über die drei Schaltflächen rechts oben im Fenster können Sie zwischen verschiedenen Registern mit unterschiedlichen Karten wechseln.

Das Register Eigene enthält Karten, die Sie selber mit dem Editor erstellt haben.

Im Register Alte finden Sie die Karten von der Siedler 2 Missions-CD.

Hinter dem Register Neue verbergen sich Karten, die Sie nur in der Gold Edition von Siedler 2 zur Verfügung haben.

! Karten auf CD

Mit der Gold Edition von Siedler 2 stehen Ihnen sehr viele zusätzliche Karten auf der CD zur Verfügung.
Um diese Karten im freien Spiel aktivieren zu können, müssen Sie die dazugehörigen Dateien von der CD auf Ihre Festplatte kopieren und anschließend den Schreibschutz für alle Dateien entfernen. Zum Entfernen des Schreibschutzes markieren Sie im Explorer alle kopierten Dateien, klicken sie mit der rechten (!) Maustaste an, aktivieren die Funktion „Eigenschaften“ und deaktivieren im Register „Allgemein“ das Schaltkästchen „Schreibgeschützt“.
Sie finden die Karten auf der CD im Verzeichnis „Welten“. Kopieren Sie die dort enthaltenen Dateien in Ihrem Siedler-2-Verzeichnis in den Ordner „Worlds“. Alle dort enthaltenen Karten stehen Ihnen dann bei der Auswahl eines Szenarios im Register „Eigene“ zur Verfügung.

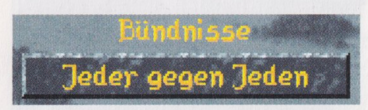
4 Klicken Sie in der Auswahlliste die gewünschte Karte an, und betätigen Sie die Schaltfläche Ok, um die Karte für das freie Spiel zu aktivieren.

Sobald Sie eine Karte in der Liste ausgewählt haben, erscheinen unter der Liste der Name und die Größe der Karte.

Wahlmöglichkeiten im freien Spiel

Neben dem Szenario können Sie in einem freien Spiel diverse andere Optionen festlegen.

1 Über die Schaltfläche



bestimmen Sie die Art des Bündnisses im freien Spiel.

Indem Sie die Schaltfläche anklicken, wechseln Sie zwischen den drei folgenden möglichen Einstellungen:

- Jeder gegen Jeden
- Mensch gegen Computer
- Volk gegen Volk

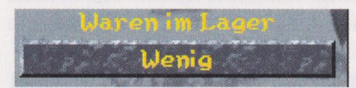
2 Worin das Ziel des freien Spiels bestehen soll, legen Sie über die Schaltfläche



fest. Durch Klicken auf diese Schaltfläche schalten Sie zwischen den folgenden drei Einstellungen um:

- Besitz des Landes
- Alleinherrschaft
- Kein Spielziel

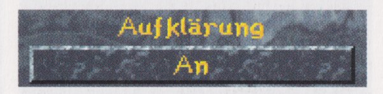
3 Mit welcher Menge an Waren jeder Spieler das Spiel beginnt, stellen Sie über die folgende Schaltfläche ein:



Dort haben Sie die Wahl zwischen den folgenden drei Einstellungen :

- Normal
- Sehr viel
- Wenig

4 Zwei Einstellungen ermöglicht die Schaltfläche



Bei „An“ können alle Mitspieler nur ihre eigene Siedlung und die erforschten Gebiete sehen.

Die Einstellung „Aus“ gestattet es allen Spielern, jederzeit das komplette Spielfeld und alle Gebäude (auch der Gegner) in Augenschein zu nehmen.

5 Über die Schaltfläche



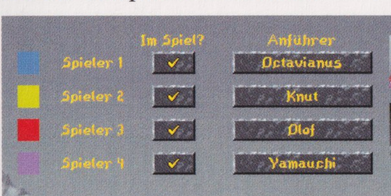
stellen Sie ein, wo die einzelnen Spieler ihr **Hauptquartier** bekommen. Bei der Einstellung „Zufällig“ erhält jeder Spieler an einem beliebigen Platz sein Hauptquartier.

Wenn Sie hingegen auf „Nach Reihenfolge“ stellen, hat jeder Spieler eine bestimmte Ausgangsposition für dieses Szenario.

Spieler festlegen

Die einzelnen Szenarios werden mit einer unterschiedlichen Anzahl von Mitspielern bestritten.

1 An der Liste im oberen Teil des Fensters sehen Sie, wie viele Spieler maximal an dem Szenario teilnehmen können. Die ersten beiden Spieler lassen sich von Menschen steuern, alle anderen kann nur der Computer übernehmen.



Sie erkennen in dem Feld außerdem die Farbe, den Namen des Anführers und den Modus. Desweiteren sehen Sie, ob der Spieler für das Spiel aktiviert ist.

2 In der Spalte „Im Spiel“ können Sie festlegen, ob der jeweilige Mitspieler an dem freien Spiel teilnehmen soll. Falls Sie eine Figur nicht dabei haben möchten, klicken Sie das Symbol



in der entsprechenden Zeile an. Daraufhin verschwindet der Haken, und der Spieler wird deaktiviert.

3 Über den Namen eines Mitspielers legen Sie das Volk fest. Dieses hat Auswirkungen auf die Bündnisse und auf die Vorzüge und Nachteile des Mitspielers.

Klicken Sie in der Spalte „Anführer“ die Schaltfläche des Namens an, um einen anderen Namen einzustellen.

4 In der Spalte „Modus“ bestimmen Sie, wer jeweils die beiden ersten Mitspieler steuert. Sie haben dort die Wahl zwischen „Mensch“ und „Computer“.

Wenn Sie sich zweimal für „Mensch“ entscheiden, wird Ihr Siedlerbildschirm vertikal in zwei Teile geteilt. Einer spielt dann mit der Maus im linken Teil, der andere über die Tastatur oder eine zweite Maus im rechten Teil.

Spiel fortsetzen

Falls Sie ein bereits begonnenes Spiel, das Sie gespeichert haben,

fortsetzen möchten, stehen Ihnen zwei Schaltflächen zur Verfügung. Darüber können Sie gespeicherte Spielstände wieder aktivieren.

1 Um das zuletzt gespielte Spiel fortzusetzen, klicken Sie auf die Schaltfläche

Letztes Spiel fortsetzen

Siedler 2 öffnet dann das Spiel, das Sie bei Ihrer letzten Sitzung gespielt haben.

2 Sie können aber auch jedes beliebige andere gespeicherte Spiel fortsetzen. Dazu drücken Sie auf die folgende Schaltfläche:

Spiel laden

In dem nächsten Fenster können Sie dann ein beliebiges Spiel auswählen und über die dazugehörige Schaltfläche fortsetzen.



3 Die Spielsteuerung

Siedler 2 wird fast ausschließlich über die Maus gesteuert. Die Tastatur nutzen Sie beim Spielen lediglich, um einige Funktionen schneller aufrufen zu können.

Grundsätzlich aktivieren Sie alle Symbole und Schaltflächen des Spiels mit der linken Maustaste. Die rechte Maustaste dient zum Bewegen des aktuellen Bildschirmausschnitts und dem schnellen Schließen geöffneter Fenster.

Kapitel-Wegweiser

Bildschirm- ausschnitt verschieben

Während des Spiels werden Sie den Bildschirmausschnitt sehr häufig bewegen müssen, um die verschiedenen Punkte Ihrer Siedlung zu erreichen.

Dazu halten Sie die rechte (!) Maustaste gedrückt und bewegen den Mauszeiger bei gedrückter Maustaste in eine beliebige Richtung.

Der Mauszeiger verwandelt sich während dieses Vorgangs von dem bekannten Zeigefinger

in ein Kreuz .

Je nachdem, in welche Richtung Sie den Zeiger bewegen, wird der Ausschnitt dorthin verschoben.

1 Die Spielsteuerung erfolgt über die verschiedenen Symbole, die Ihnen sowohl im Hauptbildschirm als auch in mehreren Fenstern angeboten werden. Menüleisten mit aufklappbaren Menüs und Untermenüs gibt es in Siedler 2 nicht.

2 In Siedler 2 stehen Ihnen zwei verschiedene Oberflächen beziehungsweise Fenster zur Verfügung, über die Sie die meisten Funktionen des Spiels steuern: das **Aktionsfenster** und die **Hauptauswahl**. Das Aktionsfenster erscheint, wenn Sie einen beliebigen Punkt in Ihrer Siedlung anklicken. Die Hauptauswahl aktivieren Sie über das Symbol im unteren Teil Ihres Siedler-Bildschirms.



Neben dem Symbol „Hauptauswahl“ finden Sie noch weitere Symbole, mit denen Sie die **Landkarte**



, die **Bauhilfe**  und

die **Post**  oder  aktivieren können.

Die Bauhilfe

Die Funktion der Bauhilfe sollten Sie immer aktiviert haben. Dadurch werden Ihnen auf Ihrer Siedlungsfläche alle möglichen **Bauflächen** angezeigt. Auf diese Weise erkennen Sie, was Sie wo bauen können.

Es gibt fünf verschiedene Symbole, die Ihnen von der Bauhilfsfunktion angezeigt werden:

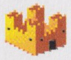
1 Das Symbol steht für eine große Baufläche. Auf dieser Fläche können Sie jedes beliebige Gebäude (außer einem Bergwerk) und eine **Fahne** setzen.

2 Das Symbol für eine mittlere Baufläche erlaubt Ihnen, kleine und mittelgroße Gebäude zu bauen sowie eine Fahne zu setzen.

3 Auf einer kleinen Baufläche besteht erwartungsgemäß nur die Möglichkeit, ein kleines Gebäude zu errichten oder eine Fahne zu setzen.

4 Zeigt Ihnen die Bauhilfsfunktion nur eine Fahne, können Sie dort nicht bauen, sondern lediglich eine Fahne setzen. Nutzen Sie solche Flächen, um Ihr Wegenetz anzulegen, ohne dadurch potentielle Bauflächen zu vernichten.

5 Bei den von der Bauhilfe angezeigten Symbolen handelt es sich jeweils um den aktuellen Zustand dieser Flächen. Mit dem Bau einer **Straße** oder eines Gebäudes werden sich die entsprechenden Symbole verändern. Wenn Sie in Ihrer Siedlung zum Beispiel einige große Bauflächen



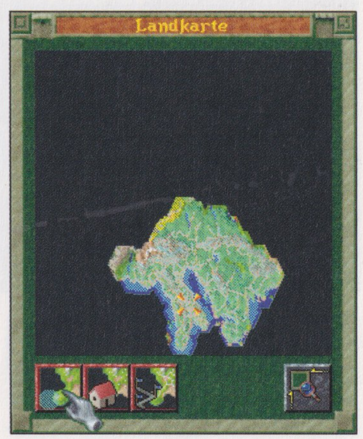
nebeneinander finden, ist es trotzdem nicht möglich, dort auch mehrere große Gebäude zu errichten. Bereits nach dem Bau des ersten großen Gebäudes werden die umliegenden Symbole abgewertet. Die Siedlung bietet Ihnen dort dann nur noch Platz für mittlere oder kleine Gebäude beziehungsweise für eine Fahne



.

Die Landkarte

Über das Symbol rufen Sie ein Kartenfenster auf, in dem die ganze Erde dargestellt wird. Zu Beginn eines Spiels zeigt diese Karte hauptsächlich schwarze Flächen. Nur die von Ihnen erkundeten und besiedelten Flächen werden farbig dargestellt.



Diese bereits besiedelten Flächen auf der Karte haben eine ganz bestimmte Farbe. Ihre Farbe erkennen Sie an der Farbe Ihrer Grenzsteine,

die Ihre Siedlung umgeben.

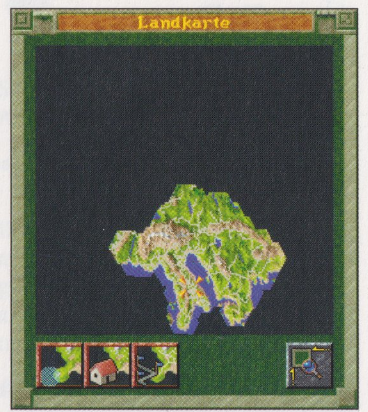
Jeder Mitspieler, ob von einem Menschen oder Computer gesteuert, besitzt eine eigene Farbe, in der seine Siedlungsflächen in der Karte angezeigt werden.

1 Wenn Sie nur an der Beschaffenheit des Geländes interessiert sind, können Sie die farbige Darstellung der Siedlungsflächen ausschalten.

Betätigen Sie dazu das Symbol

.

Neben dem informativen Charakter hat die Karte den Vorteil, daß Sie sich mit ihr schnell in Ihrer Siedlung bewegen können.



Klicken Sie im Kartenfenster einfach einen beliebigen Punkt auf der Karte an, um den Bildschirmausschnitt auf die entsprechende Position zu verschieben.

2 Sie schließen das Kartenfenster, indem Sie rechts oben im Fenster das Symbol



betätigen oder im Fenster die rechte Maustaste drücken.

Das Aktionsfenster

Das Aktionsfenster steuert alle Aktionen in Ihrer Siedlung. Dazu gehören das Bauen von Häusern, Bergwerken oder Straßen, das Setzen von Fahnen und das Aussenden von Gelehrten oder **Erkundern**.

1 Wenn Sie einen beliebigen Punkt in Ihrer Siedlung anklicken, wird das Aktionsfenster geöffnet.



2 Wenn Sie hingegen ein bestehendes oder in Bau befindliches Haus anklicken, erscheint kein Aktionsfenster, sondern das jeweilige Gebäudefenster.



3 Je nachdem, welchen Punkt Sie in Ihrer Siedlung anklicken, sieht das Aktionsfenster anders aus. Es bietet Ihnen dann jeweils unterschiedliche Register mit verschiedenen Symbolen.

4 Wenn Sie eine gesetzte blaue Fahne in Ihrer Siedlung anklicken, erscheint das Aktionsfenster mit zwei Registern:



Im dem Register mit der blauen Fahne  können Sie über die vier Symbole folgende Aktionen durchführen:

 Eine Straße bauen.

 Eine Fahne abreißen.

Nähere Informationen zum Bauen von Straßen und Abreißen von Fahnen finden Sie im Kapitel „Verkehr“.

 Einen Gelehrten rufen.

Wozu Sie einen Gelehrten rufen, lesen Sie im Kapitel „Bergbau“.

 Einen Erkunder aussenden.

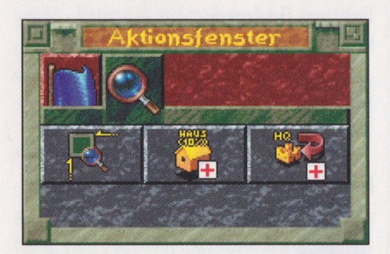
Mit einem Erkunder erforschen Sie das Gelände außerhalb Ihrer Grenzen. Dann können Sie abschätzen, was Sie dort erwartet. Außerdem werden Sie mit Hilfe des Erkunders schneller über mögliche Nachbarn informiert.



5 Das rechte Register des Aktionsfensters

ist beim Anklicken einer gesetzten Fahne immer gleich, unabhängig davon, welches Symbol Sie anklicken. Es enthält Symbole, mit

denen Sie allgemeinere Funktionen aktivieren können.



Gebäudenamen



Wenn Sie das Symbol anklicken, werden Ihnen oberhalb jedes Gebäudes Ihrer Siedlung der Name und die Auslastung in Prozent angezeigt.

Dadurch können Sie schnell erkennen, in welchem Gebäude Ihre Arbeiter unter einem Rohstoffmangel leiden.



Zum Hauptquartier



Mit dem Symbol gelangen Sie jederzeit zu Ihrem **Hauptquartier** zurück, egal, wo sich der Bildschirmausschnitt gerade befindet.

> **! Wenig Prozent ist nicht gleich Rohstoffmangel**
>
> Nicht jedes Gebäude, das eine geringe prozentuale Auslastung aufweist, leidet unter einem Rohstoffmangel. Wenn ein Haus gerade erst besetzt wurde, kann es auch bei optimaler Rohstoffversorgung einige Zeit dauern, bis eine maximale Auslastung erreicht wird.

Das Beobachtungsfenster

Das Symbol



blendet ein **Beobachtungsfenster** ein, in dem Sie die Aktionen in Ihrer Siedlung aus der Nähe betrachten können.



Nach dem Anklicken erscheint ein vergrößerter Ausschnitt des Gebiets um die Fahne herum, an der Sie das Aktionsfenster aktiviert haben.

Während Sie dieses Beobachtungsfenster eingeblendet haben, können Sie in Ihrem Spielbildschirm ganz normal weiterspielen.

1 Mit den vier Symbolen im Beobachtungsfenster können Sie verschiedene Aktionen in diesem Fenster steuern.

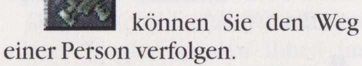


2 Durch Anklicken des Symbols „Lupe“



vergrößern oder verkleinern Sie den dargestellten Ausschnitt bei gleicher Fenstergröße. Sie haben drei verschiedene Größen zur Auswahl. Nach jedem Drücken des Symbols gelangen Sie in die nächste Größenauflösung.

3 Über das Symbol der **Kamera**



können Sie den Weg einer Person verfolgen.

Beim ersten Anklicken des Symbols erscheint ein kleines Fadenkreuz in der Mitte des Beobachtungsfensters.

Bewegen Sie dieses Fadenkreuz auf eine Person im Fenster, indem Sie den Fensterausschnitt bei gedrückter rechter (!) Maustaste verschieben. Wenn Sie nun erneut das Symbol anklicken, wird das Beobachtungsfenster den Weg der Person verfolgen und den Ausschnitt immer so bewegen, daß sich die Person stets in der Mitte befindet.

! Verfolgen Sie Soldaten oder Erkunder

Das Verfolgen eines normalen Gehilfen auf einem Wegstück wird Ihnen keine große Hilfe sein. Wenn Sie aber einen **Soldaten** bei einem **Angriff** oder einen Erkunder im Beobachtungsfenster verfolgen lassen, bleiben Sie stets auf dem laufenden über dessen Tätigkeit, während Sie im Hauptfenster ganz normal weiterspielen können.

4 Wenn Sie das Beobachtungsfenster eingeblendet haben und im Hauptfenster den Bildschirmausschnitt bewegen, bleibt der dargestellte Ausschnitt im Beobachtungsfenster unabhängig vom Ausschnitt des Hauptfensters gleich.

Mit einem Klick im Beobachtungsfenster auf das Symbol



können Sie auch den Hauptausschnitt jederzeit zur Position des Beobachtungsfensters bewegen.

5 Mit dem vierten Symbol des Beobachtungsfensters



ändern Sie die Größe des Fensters. Sie haben drei verschiedene Größen zur Auswahl, zwischen denen Sie durch das Drücken des Symbols wechseln können.

Die Hauptauswahl

Über die Hauptauswahl steuern Sie alle Handlungen Ihrer Siedlung, bei denen es sich nicht um spezielle Aktionsbefehle auf dem Spielbildschirm handelt.

Sie aktivieren die Hauptauswahl, in dem Sie das Symbol  im unteren Teil des Bildschirms betätigen.



In diesem Fenster finden Sie zehn Symbole, die Sie jeweils zu weiteren Fenstern führen.

1 Über das Symbol gelangen Sie in das Verteilungsfenster, mit dem Sie die Verteilung der Waren auf Ihre einzelnen Gebäudetypen regeln. Näheres hierzu erfahren Sie im Kapitel „Transport".

2 Das Symbol führt Sie ins Transportfenster. Hier wird die **Transportpriorität** der einzelnen Waren festgelegt. Die Funktionen dieses Fensters werden ebenfalls im Kapitel „Transport" beschrieben.

3 Die Priorität für die Werkzeugproduktion in den Schlossereien Ihrer Siedlung steuern Sie über das Werkzeugfenster, in das Sie über das Symbol



gelangen.

Eine ausführliche Beschreibung dieses Fensters finden Sie im Kapitel „Handwerk".

4 Über die drei Symbole ,



und erreichen Sie Informationsfenster, in denen Sie in grafischer Form Auskünfte über Ihre

Siedlung im Vergleich zu den anderen Mitspielern der aktuellen Karte erhalten. Diese drei Fenster werden im Kapitel „Info" beschrieben.

5 Eine **Inventur** aller Güter Ihrer Siedlung erhalten Sie, wenn Sie das Symbol anklicken.

Auch Informationen über die Inventur liefert Ihnen das Kapitel „Info".

6 Die **Produktivität** Ihrer Gebäude überprüfen Sie im Fenster „Produktivität", das Sie über das Symbol



aktivieren.

Die Funktionsweise dieses Fensters wird Ihnen ebenfalls im Kapitel „Info" erläutert.

7 Ihre Soldaten können Sie im Soldatenfenster steuern. Sie gelangen in dieses Fenster mit einem Klick auf das Symbol



.

Die verschiedenen Funktionen dieses Fenster werden Ihnen im Kapitel „Militär" näher erläutert.

8 Falls Sie Schiffe gebaut haben, bringt Sie das Symbol in das **Schiffsregister**, in dem Sie Informationen über Ihre Schiffe abrufen können.

Im Kapitel „Verkehr" finden Sie weitere Ausführungen zum Schiffsregister.

Berufe lernen

Mit dem geeigneten Werkzeug kann ein Gehilfe jeden beliebigen Beruf erlernen. Falls also ein bestimmter Berufstyp zur Besetzung eines Gebäudes benötigt wird, aber in keinem Lager Ihrer Siedlung mehr zur Verfügung steht, ist das völlig unproblematisch: Wenn Sie das passende Werkzeug für diesen Beruf in irgendeinem Lager auf Vorrat haben, wird sich der Gehilfe dieses Gerät greifen, automatisch den entsprechenden Beruf annehmen und das Gebäude besetzen.

Laden, Speichern und Beenden

Symbole zum Laden, Speichern und Verlassen des Spiels verbergen sich hinter dem folgenden Symbol:



Nachdem Sie es gedrückt haben, erscheint auf dem Bildschirm das **Optionsfenster**:



Über dieses Fenster können Sie das aktuelle Spiel speichern, ein gespeichertes Spiel laden oder das Spiel beenden.

1 Wenn Sie das aktuelle Spiel verlassen möchten, es zu einem späteren Zeitpunkt aber gerne fortsetzen würden, empfiehlt sich die Speicherung über das Symbol .

Daraufhin öffnet Siedler 2 das folgende Fenster:



Das Fenster stellt Ihnen zehn Speicherplätze mit je einer eigenen Schaltfläche zur Verfügung. Klicken Sie einen der Speicherplätze an, um den aktuellen Spielstand zu speichern.

Der Name des gespeicherten Spiels wird von Siedler 2 automatisch eingetragen. Er besteht aus einer Nummer, dem Namen der **Mission** und der abgelaufenen Spieldauer.

An der Nummer können Sie erkennen, wie oft Sie das aktuelle Spiel bereits gespeichert haben.

2 In jedem Spiel kann ständig etwas Unvorhergesehenes geschehen. Damit Ihnen in einem sol-

chen Fall nicht die Arbeit von mehreren Stunden zerstört wird, sollten Sie das Spiel auch zwischendurch öfter speichern.

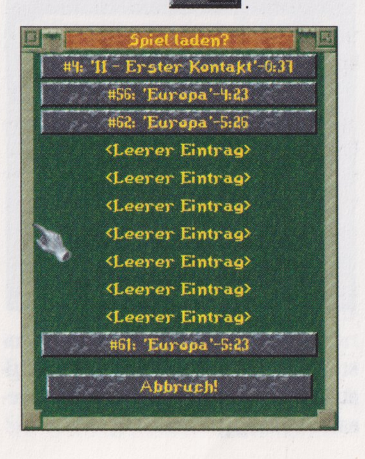
Das geht am einfachsten, wenn Sie ein automatisches Speichern festlegen.



Klicken Sie im unteren Teil des Speichern-Fensters eine der Schaltflächen an. Das Speichern erfolgt dann nach Ablauf der jeweiligen Zeit ohne Nachfrage.

3 Falls Sie während eines Spiels die Lust an der aktuellen Mission verlieren, können Sie jederzeit ein anderes gespeichertes Spiel laden.

Betätigen Sie dazu im Optionsfenster das Symbol .



Für jeden der zehn Speicherplätze, unter dem Sie bereits ein Spiel gespeichert haben, gibt es hier eine eigene Schaltfläche, über die Sie das gewünschte Spiel wieder aktivieren können.

4 Wenn Sie das laufende Spiel beenden möchten, um zum Anfangsbildschirm von Siedler 2 zurückzukehren, betätigen Sie im Optionsfenster das folgende Symbol:

Spiel beenden

Daraufhin werden Sie in einem Bestätigungsfenster noch einmal gefragt, ob Sie das aktuelle Spiel tatsächlich beenden wollen.



Drücken Sie die Schaltfläche

,

um das Spiel zu verlassen und zum Anfangsbildschirm zurückzukehren.

Sofern Sie das Symbol zum Beenden versehentlich betätigt haben, können Sie über das Symbol



wieder zu Ihrem Spiel zurückkehren.

Falls Sie noch nicht gespeichert haben sollten, dies aber vor dem Beenden des Spiels noch erledigen möchten, aktivieren Sie das Symbol

.

Das Postfenster

Bei Ihren Siedlern handelt es sich um sehr gewissenhafte Menschen, denn über alle wichtigen Ereignisse in Ihrer Siedlung werden Sie informiert. Der Vorteil: Sie müssen nicht andauernd über den Bildschirm rollen, um alles zu kontrollieren.

An einem Brieftauben-Symbol rechts in der Symbolleiste erkennen Sie, ob neue Nachrichten für Sie vorliegen.



Unterhalb der Taube sehen Sie die Anzahl der Nachrichten.

Falls Sie in der Zwischenzeit keine neue Nachrichten erhalten haben sollten, fehlt auf dem Ast-Symbol die Taube.



1 Alle Nachrichten, die Sie mit der Zeit bekommen, werden im Postfenster aufbewahrt, und zwar so lange, bis sie von Ihnen gelöscht werden.

Sie aktivieren das Postfenster, indem Sie auf das Post-Symbol klicken.

Das Symbol sieht unterschiedlich aus, je nachdem, ob Sie neue Nachrichten erhalten haben oder nicht.

Um ins Postfenster zu gelangen, klicken Sie also eines der beiden Symbole,  oder , an.

2 Nachdem Sie das Postfenster geöffnet haben, erscheint dort die zuletzt eingegangene Nachricht.



Unten auf der Rolle im Postfenster sehen Sie rechts vom Schrägstrich, wie viele Nachrichten insgesamt vorliegen.

Über die verschiedenen Symbole im unteren Teil des Postfensters können Sie zwischen den einzelnen Nachrichten hin und her wechseln.

3 Das Symbol  bringt Sie zur ältesten Nachricht Ihres Postfensters.

4 Mit dem Symbol bewegen Sie sich eine Nachricht zurück.

5 Drücken Sie hingegen das Symbol , wechseln Sie zur nächsten Nachricht.

6 Über das Symbol gelangen Sie zur letzten, neuesten Nachricht.

7 Wenn Sie zu dem Ort gelangen möchten, auf den sich die Nachricht bezieht, betätigen Sie das Symbol .

Daraufhin taucht im Bildschirmausschnitt der entsprechende Ort Ihrer Siedlung auf.

Diese Taste ist sehr wichtig, da Sie sonst gar nicht genau wissen könnten, von wem die Nachricht stammt.

8 Sobald Sie eine Nachricht gelesen haben und feststellen, daß Sie sie nicht weiter benötigen, betätigen Sie das Symbol , um die Information zu löschen. Dadurch vermeiden Sie, daß Ihr Postfenster durch eine Vielzahl nicht mehr benötigter Nachrichten unübersichtlich wird.

9 Über die fünf Schaltflächen im oberen Teil des Postfensters können Sie die Nachrichten „filtern“. Das heißt, wenn Sie eines der Symbole anklicken, werden nur Nachrichten zu einem bestimmten Thema eingeblendet.

Mit stellen Sie alle Nachrichten dar.

Über werden nur Militärnachrichten aufgeführt.

Das Symbol liefert Ihnen Geologienachrichten.

Über das Symbol blenden Sie nur Handelsnachrichten ein.

Allgemeine Nachrichten wiederum filtern Sie mit dem Symbol .

Löschen Sie Ihre Nachrichten

Sobald Sie eine neue Nachricht erhalten haben, sollten Sie diese direkt lesen, zu dem entsprechenden Ort in Ihrer Siedlung wechseln, die erforderlichen Maßnahmen ergreifen und anschließend die Nachricht löschen.
Dadurch verringern Sie die Anzahl der Nachrichten in Ihrem Postfenster und behalten so einen besseren Überblick. Denn alte Nachrichten werden an dieser Stelle dann nicht mehr aufgeführt.

Gebäude abreißen

Bei Fischerhütten, Steinbrüchen und Bergwerken kann es vorkommen, daß Sie folgende Nachricht erhalten: Die Rohstoffbestände sind erschöpft.

Wenn Sie darüber informiert werden, sollten Sie das entsprechende Gebäude abreißen. Dadurch werden die dort arbeitenden Personen wieder frei und können an einem anderen Ort Ihrer Siedlung eingesetzt werden.

1 Um ein Gebäude abzureißen, klicken Sie es an und aktivieren das Symbol .

Aus Sicherheitsgründen werden Sie im nachfolgenden Fenster noch einmal um eine Bestätigung gebeten.

2 Drücken Sie dort die Schaltfläche ,



wenn Sie das Gebäude tatsächlich abreißen wollen. Es geht daraufhin in Flammen auf.



Nach einiger Zeit erlöscht das Feuer, und Sie können dort bei Bedarf andere Gebäude errichten.

Baustellen

Wenn Sie den Bau eines mittleren oder großen Gebäudes in Auftrag geben, wird als erstes ein Planierer zur Baustelle geschickt. Der Planierer bereitet die Fläche für den Bau des Hauses vor. Dieser Vorgang ist vergleichsweise schnell abgeschlossen.

Nachdem der Planierer ins nächste Lager beziehungsweise das Hauptquartier zurückgekehrt ist, kommt ein Bauarbeiter, um mit dem Bau zu beginnen. Gleichzeitig werden die benötigten Waren für die Errichtung des Gebäudes auf den Weg geschickt. Bei kleinen Gebäuden wird übrigens kein Planierer benötigt.

Sobald der Bauarbeiter an der Baustelle angekommen ist und die ersten Baumaterialien (Bretter und Steine) eingetroffen sind, beginnt er mit dem Bau des Hauses. Je nach Größe beziehungsweise Menge der benötigten Materialien braucht er für die Fertigstellung des Gebäudes unterschiedlich lange.

Planierer können Sie mit einer Schaufel  und Bauarbeiter mit einem Hammer  ausbilden.

Anzahl der Baustellen

Achten Sie darauf, daß Sie nicht zu viele Baustellen gleichzeitig beginnen.

Denn wenn Sie nicht genügend Planierer und Bauarbeiter in Ihren Lagern haben, werden sie in der von Ihnen festgelegten Reihenfolge der Baustellen abgeordnet. Das ist aber nicht immer sinnvoll. Die Anzahl der Bauarbeiter und Planierer in einem Lager sehen Sie auf der zweiten Seite des Lagers. Wie viele Bauarbeiter und Planierer Sie in Ihrer ganzen Siedlung zur Verfügung haben, kontrollieren Sie über die Inventur.

Spiel beschleunigen

Eine sehr nützliche, undokumentierte Tastenkombination zur Beschleunigung des Spiels wurde von den Programmierern in Siedler 2 eingebunden. Das heißt, wenn Sie während des Spiels eines der Wörter „Winter“ oder „Thunder“ über Ihre Tastatur eingeben, erhalten Sie einige praktische Tastenkombinationen, mit denen Sie das Spiel beschleunigen können.
Während der Eingabe eines dieser Begriffe erscheinen zwar einige Fenster auf dem Bildschirm, diese können Sie aber sofort wieder schließen. Der Clou an der Sache ist das Ausrufezeichen  in der linken oberen Ecke Ihres Bildschirms.
An diesem Ausrufezeichen können Sie erkennen, daß der Beschleunigungsmodus bereit ist. Wenn Sie nun eine der Tastenkombinationen **[Alt] [1]** bis **[Alt] [6]** betätigen, wird die Spielgeschwindigkeit erheblich gesteigert. Mit **[Alt] [1]** verdoppeln Sie die Geschwindigkeit, mit **[Alt] [2]** wird die Geschwindigkeit vervierfacht, bis Sie schließlich mit **[Alt] [6]** das 64fache der ursprünglichen Geschwindigkeit erhalten. Eine erhöhte Geschwindigkeit erkennen Sie an dem Symbol  neben dem Ausrufezeichen in der oberen linken Ecke.
Für die Zeiträume, in denen Sie alle benötigten Bauaufträge und sonstigen Befehle erteilt haben, können Sie durch eine Beschleunigung des Spiels die Wartezeit auf die nächste Nachricht verkürzen.
Seien Sie aber vorsichtig, denn die vom Computer gesteuerten Gegner werden durch die Beschleunigung natürlich auch schneller siedeln!
Beschleunigen Sie das Spiel nur in den Phasen, in denen Sie nichts zu tun haben. Eine Beschleunigung auf mehr als die achtfache Geschwindigkeit (**[Alt] [3]**) ist dabei ohnehin nicht ratsam.
Ein positiver Nebeneffekt des Beschleunigungsmodus ist, daß Sie bei eingeblendeten Häusernamen auch die Auslastung und Produktivität der sichtbaren Gebäude des Gegners erkennen können.

4 Guten Appetit!

Mit zunehmender Spieldauer nimmt die Beschaffung ausreichender Mengen von Nahrung einen immer größeren Stellenwert in Ihrer Siedlung ein.

Zwar benötigen die „normalen“ Bewohner Ihrer Siedlung keinerlei Nahrung (sie leben offensichtlich nur von Luft und Liebe), aber die Bergarbeiter essen dafür um so mehr.

Da die Bergarbeiter für die Verteidigungskraft Ihrer Siedlung enorm wichtig sind, wird die Nahrungsmittelerzeugung in jeder Siedlung über kurz oder lang zur zentralen Aufgabe.

Denn ohne genügende Mengen von Nahrungsmitteln können die Bergleute nicht optimal arbeiten, und die Waffen- und Goldproduktion gerät ins Stocken. Das kann fatale Folgen haben, wenn Sie auf einen „Nachbarn“ stoßen, der sich nicht so recht an seine Grenzen halten will, oder wenn Sie sich selber entschließen, einige der Gebiete Ihrer Nachbarn zu „befreien“.

Kapitel-Wegweiser

Nahrung produzieren

Sie haben dabei verschiedene Möglichkeiten, Nahrung zu produzieren. Insgesamt läuft die Nahrungsproduktion über acht unterschiedliche Gebäudetypen beziehungsweise Berufsgruppen. Welche Sie tatsächlich verwenden, liegt ganz bei Ihnen.

Dabei unterscheidet Siedler 2 zwischen begrenzten und unerschöpflichen Nahrungsquellen. Ein weiteres Unterscheidungsmerkmal besteht in der Frage, ob in dem Gebäude nur ein Vorprodukt oder bereits fertige Nahrung hergestellt wird.

Das Jagdhaus

Im **Jagdhaus** lebt ein Jäger, der in einem relativ großen Umkreis auf die Jagd geht und das erlegte Wild direkt zu fertigen Fleischkeulen verarbeitet. Der Jäger benötigt keine Vorprodukte und kann direkt produzieren, sofern genügend Wild in der Nähe ist.

Beim Jagdhaus handelt es sich um eine bedingt unerschöpfliche Nahrungsquelle. Das liegt daran, daß sich das Wild zwar im Prinzip vermehren kann, dazu aber ein sehr großes Gebiet benötigt, in dem keine Siedlung vorhanden sein darf. Sobald Sie Ihre Siedlung also über die Jagdhütte hinaus ausdehnen, wird die **Produktivität** des Jägers unweigerlich bis auf den Nullpunkt sinken.



1 Sie benötigen einen Jäger



oder Pfeil und Bogen



, um ein Jagdhaus zu besetzen.

2 Wenn Sie ein Jagdhaus bauen wollen, klicken Sie eine beliebige **Baufläche** an,

  oder ,

und aktivieren im Register



das Symbol



.

! Wild im Wald

Falls Sie eine größere Freifläche in Ihrer Siedlung zur Verfügung haben, die Sie nicht mehr benötigen, können Sie dort ein Jagdrevier einrichten.
Wenn Sie mit einigen Forsthäusern einen großen Wald anlegen, wird sich dort automatisch Wild ansiedeln und vermehren. Je nach Größe des Waldes können Sie dort ein bis zwei Jagdhütten aufbauen und jagen, ohne das Wild auszurotten.
Das ist praktisch, denn für eine optimal laufende Fleischerei benötigen Sie mindestens zwei Bauernhöfe und eine Schweinezucht – was flächenmäßig in etwa dem Wald entspricht.

Die Fischerhütte

Auch beim Fischer in der **Fischerhütte** handelt es sich um einen direkten Nahrungsproduzenten. Denn er angelt in den umliegenden Gewässern Fische

,

die sofort als Nahrung dienen können. Im Gegensatz zum Wild regenerieren sich die Fischbestände in den Gewässern aber nicht. In einem Gewässer, das einmal leergefischt ist, wird während des Spiels keinem Fischer mehr ein Fisch an die Angel gehen.



1 Die Fischerhütte ist ein kleines Gebäude und benötigt einen Angler



oder einen Angelhaken .

2 Um eine Fischerhütte zu bauen, klicken Sie eine beliebige Baufläche an,

 oder ,

und aktivieren im Register

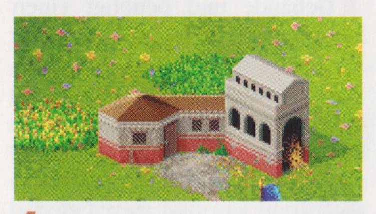
 das Symbol .

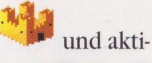
Der Bauernhof

Der **Bauernhof** ist der wichtigste Teil der Nahrungsmittelkette. Ohne das vom Bauern produzierte Getreide



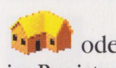
können weder Schweine gezüchtet noch Brote gebacken werden. Der große Vorteil des Bauernhofs gegenüber dem Jagdhaus und der Fischerhütte ist die niemals endende Fruchtbarkeit des Bodens. Ein Bauernhof, auf dem einmal produziert wird, kann immer Getreide liefern – zumindest solange genügend Platz da ist, um Felder anzulegen.



1 Der Bauernhof wird von einem Bauern  besetzt. Einen Bauern erzeugen Sie durch eine Sense .

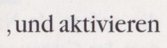
2 Wenn Sie einen Bauernhof bauen möchten, klicken Sie eine große Baufläche an  und aktivieren im Register  das Symbol .

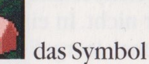
Die Mühle

Mit dem Getreide, das der Bauernhof liefert, können Sie in der **Mühle** Mehl  mahlen, mit dem dann später Brot gebacken wird. Der Vorteil der Mühle besteht darin, daß Sie keinen speziell ausgebildeten Müller benötigen. Eine Mühle kann jeder **Gehilfe** ohne ein **Werkzeug** führen. Unabhängig von Ihren Lagerbeständen können Sie also beliebig viele Mühlen bauen, da stets genügend Gehilfen vorhanden sind.



1 Zum Bau einer Mühle klicken Sie eine mittlere oder große Baufläche an,

 oder , und aktivieren im Register

 das Symbol .

2 Eine Mühle besetzen Sie mit einem Müller .

Falls Sie keinen Müller zur Verfügung haben, können Sie ohne weiteres einen Gehilfen



zum Müller erklären.

Die Bäckerei

Mit dem in der Mühle zu Mehl verarbeiteten Getreide können Sie in der **Bäckerei** Brot backen. Als zweiten Rohstoff benötigt die Bäckerei Wasser. Das aus Wasser und Mehl hergestellte Brot kann dann als fertiges Nahrungsmittel an die Verbraucher weitergeleitet werden.



1 Eine Bäckerei kann nur von einem Bäcker betrieben werden. Um einen Bäcker auszubilden, benötigen Sie ein Nudelholz



.

2 Zum Bau einer Bäckerei klicken Sie eine mittlere oder große Baufläche an,



oder , und aktivieren im Register



das Symbol  .

Der Schweinestall

Das vom Bauernhof gelieferte Getreide ist auch für die Schweinezucht bedeutsam, denn damit werden Schweine ernährt. Und natürlich ist außerdem Wasser nötig. Ein Schwein will ja schließlich auch etwas trinken.



1 Für eine Schweinezucht brauchen Sie einen Schweinezüchter

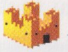


oder einen Gehilfen



.

2 Wenn Sie einen Schweinestall bauen wollen, klicken Sie eine große Baufläche an



und aktivieren im Register



das Symbol



.

Die Fleischerei

In der Fleischerei werden die von der Schweinezucht gelieferten Schweine zu Fleisch verarbeitet



.

Dabei ist das Symbol identisch mit demjenigen der Keulen, die auch der Jäger liefert.



1 Sie benötigen einen Fleischer



oder ein Fleischerbeil, um eine Fleischerei zu besetzen.

2 Zum Bau einer Fleischerei klicken Sie eine mittlere oder große Baufläche an, oder , und aktivieren im Register



das Symbol



.

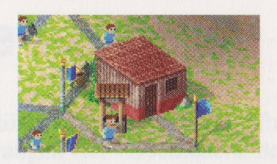
Der Brunnen

Das letzte Glied der Nahrungskette ist der **Brunnen**. Mit dem Brunnen produzieren Sie das von der Bäckerei und Schweinezucht benötigte Wasser



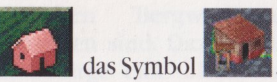
.

Einen Brunnen können Sie grundsätzlich überall bauen, allerdings liefert nicht jeder Brunnenstandort die gleiche Menge Wasser. Genau wie der Bauernhof wird ein einmal gebauter Brunnen niemals versiegen.



1 Zum Besetzen eines Brunnens benötigen Sie lediglich einen Gehilfen .

2 Um einen Brunnen zu bauen, klicken Sie eine beliebige Baufläche an, , oder , und aktivieren im Register



das Symbol .

3 Damit Sie den optimalen Platz für einen Brunnen finden, ist es ratsam, einen Gelehrten zu rufen und zu warten, bis er auf Wasser stößt.

Dazu klicken Sie eine gesetzte **Fahne** an und aktivieren aus dem Register



das Symbol  .

Nach einiger Zeit wird ein **Gelehrter** in der Nähe dieser Fahne Wasser finden. Setzen Sie den Brunnen in die Nähe des entdeckten Wassers, um sicherzustellen, daß eine maximale Wassermenge gefördert wird.

5 Unter Tage

Wenn Ihre Siedlung gegenüber den Nachbarn konkurrenzfähig bleiben soll, benötigen Sie ergiebige, gut organisierte Bergwerke. Denn dort werden die für den Militärapparat so wichtigen Erze gefördert, mit denen Sie wiederum Waffen und Münzen herstellen können.

Ohne diese Erze aus den Gebirgen haben die Arbeiter in Ihren Handwerksbetrieben nichts zu tun.

Kapitel-Wegweiser

Die Bergwerke

Sie können in den Gebirgen Ihrer Siedlungen vier verschiedene Bergwerke bauen:
Kohlebergwerke, **Eisenbergwerke**, **Goldbergwerke** und **Granitbergwerke**.

Natürlich benötigen die Bergleute eines jeden dieser Bergwerke Nahrung, um produzieren zu können.

Bevor Sie ein Bergwerk bauen, müssen Sie sich vergewissern, welche Bodenschätze am möglichen Bergwerksstandort vorhanden sind. Dazu bauen Sie ins Gebirge eine **Straße**, setzen eine **Fahne** und rufen einen Gelehrten, der den Boden des Gebirges nach Rohstoffen absucht.

Um den Gelehrten zu rufen, klicken Sie die gesetzte Fahne an, wechseln in das Register



und rufen über die Schaltfläche

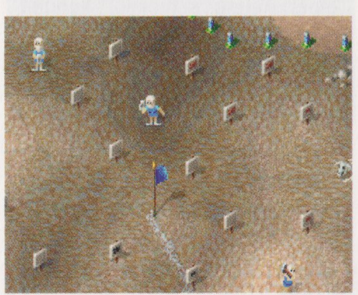


einen Gelehrten.
Der Gelehrte sucht das Gebiet rund um die Fahne nach Rohstoffen ab und markiert die Stellen, wo er fündig geworden ist.

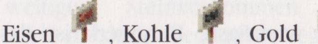
Bauhilfe aus

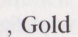
Wenn Sie genau sehen möchten, welche Schilder Ihr Gelehrter bei der Erzsuche in einem Gebirge zur Markierung gesetzt hat, sollten Sie die **Bauhilfe** ausblenden. Denn durch die Symbole, die Ihnen die Bauhilfe anzeigt, können Sie nur schlecht erkennen, welche Schilder von Ihrem Gelehrten plaziert worden sind.
Um die Bauhilfe auszustellen, betätigen Sie das Symbol

.



Ein **Gelehrter** kann bei seiner Suche fünf verschiedene Rohstoffe finden und dazu die folgenden Schilder setzen:



Eisen , Kohle , Gold ,

Granit , Wasser .

Wenn er keine Rohstoffe findet, erscheint dieses Schild:



Bauen Sie Bergwerke nur an den Stellen, wo auch die entsprechenden Rohstoffe vorhanden sind. Wenn Sie zum Beispiel ein Goldbergwerk auf eine Kohleader setzen, wird dort verständlicherweise kein Gold gefördert.

Mehrere Gelehrte schicken

Wenn Sie mehrere Gelehrte zu einer Fahne schicken, können Sie ein größeres Gebiet nach Rohstoffen absuchen. Da jeder Gelehrte 15 Schilder setzt, bevor er wieder zum **Hauptquartier** beziehungsweise nächsten Lager zurückkehrt, suchen mehrere Gelehrte natürlich ein größeres Gebiet ab – auch wenn Sie alle zur selben Fahne geschickt haben.

Kohle

Das wichtigste Bergwerk ist das Kohlebergwerk. Ohne Kohle können Sie weder Eisen noch Gold weiterverarbeiten.

Kohle benötigen Sie in der **Eisenschmelze**, um aus Eisenerz Eisen herzustellen. Die **Schmiede** benötigt Kohle, um aus dem Eisen Waffen herzustellen. Schließlich benötigt die **Münzprägerei** Kohle, um aus Gold Münzen zu prägen.

- Um ein Kohlebergwerk zu bauen, klicken Sie einen Bergwerksstandort in der Nähe eines Kohleschildes an und wählen im Register das Symbol „Kohlebergwerk“ .



Eisen

Gebiete, in denen Ihre Gelehrten Eisen gefunden ha-



ben, eignen sich für Eisenbergwerke.

Zum Bau eines Eisenbergwerks klicken Sie einen Bergwerksstandort in der Nähe eines Eisenschildes

an und wählen im Register

das Symbol „Eisenbergwerk“

.



Gold

Am erfreulichsten ist es natürlich, wenn Ihre Gelehrten Gold gefunden haben. Denn dort können Sie den seltensten aller Rohstoffe abbauen, das Gold. Gold wird zwar nur in der Münzprägerei benötigt, aber es ist unerläßlich, um aus Ihren **Soldaten** eine schlagkräftige Truppe zu machen.

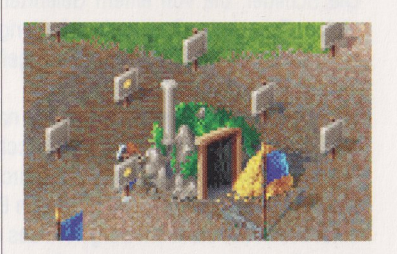
Zum Bau eines Goldbergwerks klicken Sie ein Bergwerkssymbol

in der Nähe eines Goldschildes

an und wählen aus dem Register

das Symbol für das Goldbergwerk

.



Granit

Der vierte Bergwerkstyp ist das Granitbergwerk. Sie werden nur selten in die Verlegenheit kommen, ein Granitbergwerk bauen zu müssen. Ein solches Bergwerk benötigen Sie nur dann, wenn alle anderweitigen Steinvorkommen erschöpft sind. Gegenüber einem Steinmetz hat das Granitbergwerk allerdings einen großen Nachteil: Seine Arbeiter benötigen Nahrung.

Klicken Sie ein Bergwerkssymbol in der Nähe eines Granitschildes an, um ein Granitbergwerk zu bauen. Danach aktivieren Sie im Register



das Symbol „Granitbergwerk“



.



Baustellen anlegen

Die Schilder, die von einem Gelehrten plaziert werden, verschwinden nach einiger Zeit wieder. Da es sehr schwierig ist, sich für alle Gebirge Ihrer Siedlung zu merken, wo welche Rohstoffe gefunden wurden, sollten Sie zu einem kleinen Trick greifen.

Nachdem Ihre Gelehrten im Gebirge nach Erzen gesucht haben, empfiehlt es sich, die entsprechenden Bergwerke schon zu plazieren, ohne die Baustellen an Ihr Wegenetz anzuschließen. Dadurch wissen Sie auch nach dem Verschwinden der Schilder noch, welche Erze an der jeweiligen Stelle vorhanden sind. Wenn Sie dann ein Bergwerk des entsprechenden Typs benötigen, brauchen Sie die bereits geplante Baustelle nur noch an Ihr Wegenetz anzuschließen.

6 Handwerk hat goldenen Boden

Neben den Gebäuden für die Nahrungsmittelproduktion und den Bergbau können Sie auch noch Handwerksbetriebe bauen.

Dort werden Waren hergestellt, die in den verschiedensten Bereichen Ihrer Siedlung zum Einsatz kommen. Zu diesen Handwerksbetrieben zählen: die **Schmiede**, die **Schlosserei**, die **Münzprägerei**, die **Eisenschmelze**, das **Sägewerk**, die **Holzfällerhütte**, die **Brauerei** und der **Steinbruch**.

Ohne die meisten dieser Handwerksbetriebe wird Ihre Siedlung nicht lebensfähig sein, da Sie dort alle für das Siedlungswachstum benötigten Produkte herstellen.

Kapitel-Wegweiser

Die Holzfällerhütte

Eines der wichtigsten Gebäude, gerade in den Anfängen Ihrer Siedlung, ist die Holzfällerhütte.

Die Holzfällerhütte leistet durch das Fällen von Bäumen zwei Beiträge für Ihre Siedlung. Zum einen liefert sie das für die Bretterproduktion benötigte Holz .

Zum anderen führt das Fällen der Bäume zu neuen Flächen, auf denen Sie andere Gebäude errichten können.

Bauen sie eine Holzfällerhütte stets in der Nähe eines Waldes.



1 Zum Bau einer Holzfällerhütte klicken Sie eine beliebige **Baufläche** an, ,  oder , und aktivieren im Register  das Symbol .

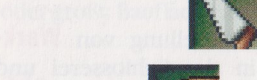
2 Sie besetzen eine Holzfällerhütte mit einem Holzfäller  oder einer Axt .

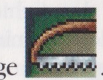
Das Sägewerk

Bretter sind der wichtigste Baustoff zum Errichten neuer Gebäude. Um aus dem Holz , das die Holzfällerhütte liefert, Bretter herzustellen, müssen Sie deshalb mindestens ein Sägewerk bauen.



1 Zum Bau eines Sägewerks klicken Sie eine mittlere oder große Baufläche an,  oder , und aktivieren im Register  das Symbol .

2 Zum Betrieb benötigen Sie einen Schreiner 

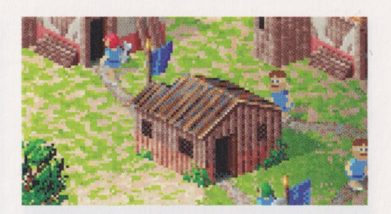

oder eine Säge.

Das Forsthaus

Damit Ihrer Siedlung nicht die Bäume ausgehen, empfiehlt sich der Bau einer Forsthütte. Denn dadurch können Sie Ihre Waldbestände sichern. Auch wenn Sie mit zunehmendem Wachstum Ihrer Siedlung immer wieder auf neue Waldgebiete stoßen werden, ist es doch sinnvoll, in der Nähe der Sägewerke mindestens ein **Forsthaus** zu bauen, da die Transportwege für das Holz sonst sehr lang wären und Ihr Wegenetz unnötig belastet würde.

Wenn Sie in der Nähe jedes Forsthauses zwei bis drei Holzfällerhütten plazieren, haben die Holzfäller zwar stets genügend Holz, aber ein Wald wird nicht entstehen.

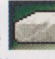
Gehen Sie mit Bedacht an den Bau eines Forsthauses, da Ihnen der Förster sonst durch das unermüdliche Pflanzen neuer Bäume potentielle Bauflächen oder Ackerland zerstören kann.



1 Sie benötigen einen Förster oder eine Schaufel, um ein Forsthaus zu besetzen.

2 Zum Bau einer Forsthütte klicken Sie eine beliebige Baufläche an, ,  oder , und aktivieren im Register  das Symbol .

Der Steinbruch

Nicht alle Gebäude Ihrer Siedlung werden ausschließlich aus Holz gebaut. Für einige benötigen Sie neben den Brettern aus dem Sägewerk auch Steine .

Wie kommen Sie am schnellsten an dieses Material? Setzen Sie einfach einen Steinbruch in die Nähe von Steinen.



1 Sobald der Steinmetz seinen Steinbruch erreicht hat, beginnt er, die Steine abzutragen. Falls Sie keinen Steinmetz mehr zur Verfügung haben, genügt eine Spitzhacke ,
um einen Steinbruch zu besetzen.

Genau wie beim Holzfäller hat die Arbeit des Steinmetzes den positiven Nebeneffekt, daß beim Abbau des Steinbruchs automatisch neue Flächen für Ihre Gebäude frei werden.

2 Zum Bau eines Steinbruchs klicken Sie eine beliebige Baufläche an,

 , und aktivieren im Register



das Symbol  .

Die Eisenschmelze

Für die Herstellung von **Werkzeugen** in der Schlosserei und Waffen in der Schmiede wird Eisen benötigt, das Ihnen die Eisenschmelze liefert. Je eine Eisenschmelze kann eine Schlosserei und eine Schmiede mit dem notwendigen Eisen versorgen. Neben dem Eisenerz benötigt die Eisenschmelze Kohle

, um Eisen 
produzieren zu können.

Plazieren Sie Ihre Eisenschmelzen in der Nähe der Bergwerke, die Ihnen die erforderlichen Rohstoffe liefern.



1 Zum Betrieb einer Eisenschmelze ist ein Eisenschmelzer

 oder ein Schmelztiegel

 nötig.

2 Um eine Eisenschmelze zu bauen, klicken Sie eine mittlere oder große Baufläche an, oder , und aktivieren im Register



das Symbol .

Die Schmiede

Das in der Eisenschmelze produzierte Eisen



können Sie in der Schmiede zu Waffen verarbeiten. Dazu benötigen Sie außerdem Kohle

,

die von den Kohlebergwerken gefördert wird.

Die Schmiede liefert Ihnen dann immer abwechselnd Schilde



und Schwerter , mit denen neue Soldaten rekrutiert werden.

Bauen Sie eine Schmiede immer in der Nähe einer Eisenschmelze und mindestens eines Kohlebergwerks.



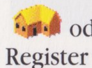
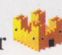
1 Betrieben wird die Schmiede von einem Schmied .

Falls Sie keinen Schmied mehr zur Verfügung haben, benötigen Sie einen Hammer



und eine Zange .

2 Zum Bau einer Schmiede klicken Sie eine mittlere oder große Baufläche an,

 oder , und aktivieren im Register



das Symbol .

Die Schlosserei

Eine weitere, wichtige Verarbeitungsmöglichkeit für das Eisen aus der Eisenschmelze bietet die

Schlosserei. Die Schlosserei produziert aus Brettern und Eisen die verschiedenen Werkzeuge, die Sie zum Ausbilden vieler Berufe benötigen.



1 Die Schlosserei benötigt einen Schlosser



oder eine Zange .

2 Zum Bau einer Schlosserei klicken Sie eine mittlere oder große Baufläche an, oder , und aktivieren im Register



das Symbol .

Die Werkzeugproduktion

Damit der Schlosser auch diejenigen Werkzeuge herstellt, die Sie brauchen beziehungsweise voraussichtlich brauchen werden, können Sie genau bestimmen, welche Werkzeuge der Schlosser hauptsächlich produzieren soll.

1 Aktivieren Sie dazu die **Hauptauswahl**



und dort die Schaltfläche Werkzeugproduktion

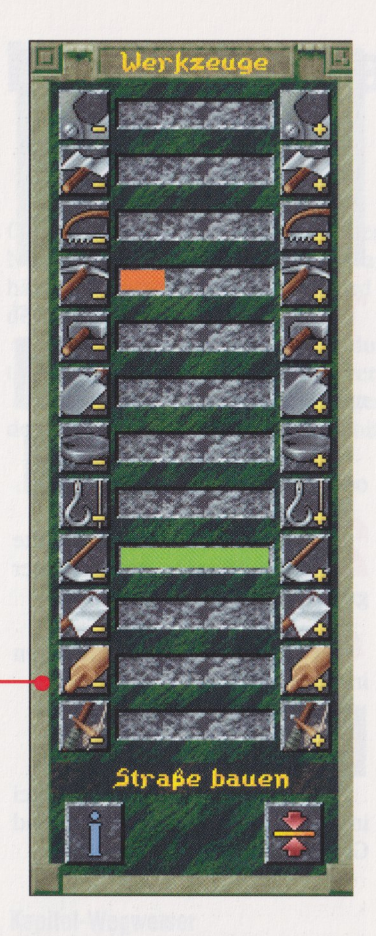
.

Im nachfolgenden Fenster können Sie über einen Schieberegler für jedes Werkzeug die Priorität der Herstellung festlegen. (siehe grosses Bild nächste Seite)

Je weiter rechts der Schieberegler steht, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, daß der Schlosser dieses Werkzeug produziert.

Um einen Balken zu vergrößern, klicken Sie auf das Plus-Symbol rechts neben dem Balken. Zum Verkleinern aktivieren Sie das Minus-Symbol links neben dem jeweiligen Balken. Ein kleiner Balken hat die Farbe Rot, eine großer Balken färbt sich über Orange zu Grün.

Wenn Sie ein bestimmtes Werkzeug unbedingt benötigen, sollten Sie den dazugehörigen Balken auf die maximale Größe setzen und alle anderen Balken verkleinern.



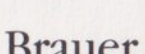
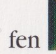
Die Brauerei

Sie können in der Schmiede noch so viele Schwerter und Schilde produzieren und werden doch keine neuen **Soldaten** rekrutieren können, sofern Sie keine Brauerei besitzen, die für das „geistige" Wohl der neuen Soldaten sorgt. Für einen neuen Soldaten brauchen Sie nämlich neben der Bewaffnung auch noch ein Faß Bier.

Eine Brauerei benötigt Getreide  und Wasser , um daraus Bier  zu brauen.

Bauen Sie also eine Brauerei in der Nähe einiger Bauernhöfe, und setzen Sie anschließend einen **Brunnen** daneben.




Die Brauerei wird von einem Brauer  oder einem Gehilfen  besetzt.

In der Regel genügt eine einzige Brauerei für eine Siedlung egal welcher Größe, da in der Schmiede deutlich langsamer Waffen produziert werden als in der Brauerei Bier.

2 Zum Bau einer Brauerei klicken Sie eine mittlere oder große Baufläche an, oder , und aktivieren im Register

 das Symbol .

Die Münzprägerei

Erst mit vorgerückter Spieldauer werden Sie Ihre erste Münzprägerei in Betrieb nehmen. In einer Prägestätte werden aus Gold

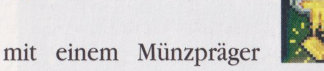
 und Kohle 

Münzen produziert.

Mit diesen Münzen können Sie die Soldaten in Ihren Militärgebäuden weiterbilden.



1 Sie besetzen eine Münzprägerei



mit einem Münzpräger

oder einem Schmelztiegel .

2 Zum Bau einer Prägestätte klicken Sie eine mittlere oder große Baufläche an,

oder , und aktivieren im Register

 das Symbol .

Plazieren Sie Ihre Münzprägerei immer in der Nähe von Kohle- und Goldbergwerken.

7 Mobilität ist alles

Ohne Verkehr läuft bei Siedler 2 – genau wie im echten Leben – gar nichts. Nur wenn Sie Ihre produzierten Waren zu den weiterverarbeitenden Gebäuden transportieren können, wird es Ihnen gelingen, eine funktionierende Siedlung aufzubauen.

Einzig und allein mit einem gut durchdachten Wegenetz werden Sie Materialengpässe und Verkehrsstaus vermeiden können.

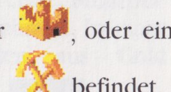
Das Planen eines sinnvollen Wegenetzes ist dabei genauso wichtig wie der Bau und die Ausrüstung von Schiffen.

Kapitel-Wegweiser

Fahne setzen

Eine der häufigsten Tätigkeiten während des Siedler-2-Spiels besteht im Bauen von Straßen. Sie können mit dem Bau einer Straße aber nur bei einer gesetzten **Fahne** beginnen. Und am Ende der Straße muß sich ebenfalls eine Fahne befinden.

1 Um eine Fahne zu setzen, klicken Sie ein beliebiges Feld an, auf dem sich entweder eine gelbe Fahne, ein Gebäudesymbol,

, oder , oder ein Bergwerkssymbol befindet.

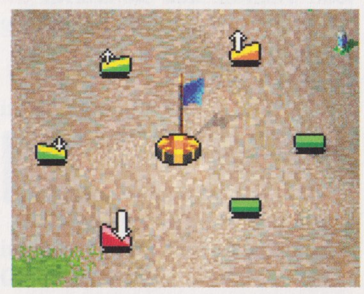
2 Im daraufhin erscheinenden Fenster klicken Sie im Register  auf das Symbol „Fahne setzen“, um die Fahne an der gewünschten Stelle zu plazieren.



Straße bauen

Nachdem Sie eine Fahne gesetzt haben, können Sie mit dem Bau einer Straße beginnen.

1 Klicken Sie hierzu die Fahne an, von der die Straße ausgehen soll, und wählen Sie das Symbol „Straße bauen“ .
Neben der Fahne erscheinen daraufhin verschiedene bunte Symbole, die Ihnen die Höhenunterschiede des Geländes in der jeweiligen Richtung angeben.



Vier verschiedene Höhenunterschiede sind möglich:
kein Höhenunterschied,

geringer Höhenunterschied ,

großer Höhenunterschied,
sehr großer Höhenunterschied

.

Je nachdem, in welche Richtung der weiße Pfeil weist, sehen Sie, ob das Gelände ansteigt oder abfällt.

Grundsätzlich sollten Sie versuchen, Straßen immer mit einem möglichst geringen Höhenunterschied zu bauen. Denn der Höhenunterschied hat natürlich einen erheblichen Einfluß auf die Transportgeschwindigkeit der Waren auf der jeweiligen Straße.

Nur wenn es sich gar nicht vermeiden läßt (im Gebirge oder durch einen Wald), sollten Sie Straßen mit einem großen oder sehr großen Höhenunterschied bauen.

2 Klicken Sie das Symbol an, in dessen Richtung die Straße führen soll. Von diesem Punkt aus erscheinen dann wieder die Symbole für die Höhenunterschiede in den möglichen Richtungen des weiteren Straßenverlaufs.

3 Wählen Sie erneut eine Richtung aus.

Wenn Ihre Straße aus zwei Teilstücken besteht, können Sie eine weitere Fahne setzen und die Straße somit fertig bauen.

4 Gerade in den Anfängen einer Siedlung sollten Sie die Wege mit Bedacht anlegen. Denn die Straßen vor dem **Hauptquartier** gehören zu den am häufigsten benutzten Verkehrswegen. Immerhin wird hier der komplette Materialtransport von und zum Hauptquartier abgewickelt.

Bauen Sie also vor dem Hauptquartier Straßen in alle Richtungen, und lassen Sie Platz für eventuelle Umgehungsstraßen, die die Haupttrassen gegebenenfalls entlasten können. Deshalb sollten Sie auch auf den Bau von Häusern direkt vor dem Hauptquartier verzichten. Im späteren Spielverlauf wird sich diese Entscheidung auszahlen.

5 Durch den Bau von Straßen wird die Größe der umliegenden möglichen **Bauflächen** beeinflußt. Wenn Sie eine Straße also bei-

! So viele Fahnen wie möglich

Setzen Sie auf Ihrem Wegenetz so viele Fahnen wie möglich. Zwar können Sie auch eine Straße bauen, die aus mehr als zwei Teilstücken besteht. Dadurch verlangsamen Sie aber nur den Transport auf dieser Straße. Zwischen je zwei Fahnen wird nämlich immer ein **Gehilfe** eingesetzt, der Waren von der einen zur anderen Fahne befördert. Je geringer also der Abstand der Fahnen in Ihrem Wegenetz ist, desto mehr Gehilfen kommen zum Einsatz, und desto schneller werden Waren transportiert.

DIE GELBE REIHE



Clive Egleton
Tödliche Verstrickung
Thriller
Ein Routinefall entpuppt sich für Ex-Agent Peter Ashton als tödliche Verstrickung des internationalen Geheimdienstdschungels.
3-548-24204-9



James Ellroy
In der Tiefe der Nacht
Krimi
Unter dem Deckmantel medizinischer Versuche geht ein skrupelloser Psychiater seinem bestialischen Hobby nach.
3-548-24120-4



John Francome
Midnight Express
Krimi
Profi-Jockey Rory Gillespie erfährt am eigenen Leib, mit welch rüden Maßnahmen manch einer versucht, als Erster ins Ziel zu kommen.
3-548-24142-5



Geoffrey Homes
Schrott
Krimi
Privatdetektiv Humphrey Campbell – der nicht nur Bogies Namen trägt, sondern auch so aussieht – ermittelt an ungewöhnlichem Ort.
3-548-24112-3

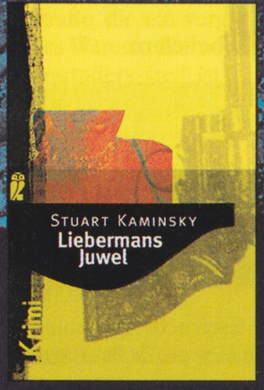


Lee Levin
Die sieben Tage des Pharao
Thriller
Ein Zufallsfund deckt ein tödliches Pharaonenkomplott in der Blütezeit der ägyptischen Hochkultur auf.
3-548-24198-0

Foto: G+J photonica

DIE SPANNENDSTEN SEITEN VON ULLSTEIN

Thriller, Krimis, Action- und Spannungsliteratur



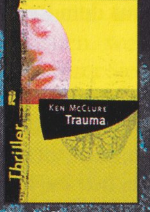
Stuart Kaminsky
Liebermans Juwel
Krimi
Abe Lieberman, der Chicagoer Polizeidetektiv mit einer Vorliebe für Baseball und Bagels, wird in einen prekären Fall verwickelt: Er verfolgt einen Mann, der bereits verfolgt wird.
3-548-24105-0



Rachel Canon
Im Namen der Präsidentin
Thriller
Sie war die erste Präsidentin der Vereinigten Staaten. Eine charismatische Frau mit Idealen – und plötzlich tot.
3-548-24119-0



Jürgen Ebertowski
Esbeck und Mondrian
Krimi
Aikido-Fan Klaus Esbeck hat es nach Japan verschlagen. Dort gerät er ungewollt in die dunklen Machenschaften eines Chemiegiganten.
3-548-24104-2



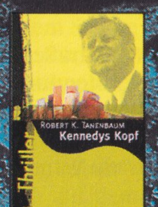
Ken McClure
Trauma
Thriller
Die Ärztin Sarah macht eine grausame Entdeckung: Ihre Kollegen greifen zu allen Mitteln, um ihren Ruf als Hirnforscher zu sichern.
3-548-24134-4



Jan Mehlum
Schöner Schein trügt
Krimi
Als Anwalt Foyn den schmutzigen Geschäften einiger Großunternehmer auf die Schliche kommt, bringt er sich in Lebensgefahr.
3-548-24135-2



Hubert Monteilhet
Der Anteil der Engel
Krimi
Der französische Gastro-Kritiker und Kriminalliteraturpreisträger schreibt für die Feinschmecker unter den Krimi-Lesern (oder umgekehrt).
3-548-24127-1



Robert K. Tanenbaum
Kennedys Kopf
Thriller
CIA, Castro-Gegner, Mafia, KGB oder ein Mann namens Lee Harvey Oswald: Wer steckt hinter dem Attentat auf John F. Kennedy?
3-548-24128-X



Neil Tidmarsh
Der Zwinger
Thriller
Gewissenlos mißbraucht der Galerist Acton den jungen Maler Nicolas Todd als Fälscher. In dem reift ein tödlicher Plan…
3-548-24216-2

Ullstein Taschenbuchverlag

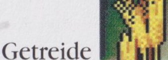
spielsweise an einer großen Baufläche vorbeiführen, wird sich diese große Baufläche in eine mittlere oder kleine Baufläche verwandeln, je nach Nähe der Straße.

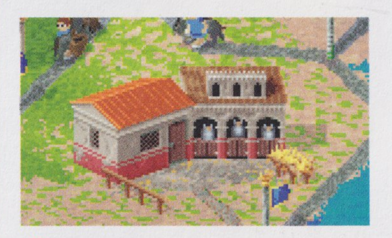
Bauen Sie deshalb stets von außen nach innen (außer vor einem Lager oder dem Hauptquartier). Dadurch vermeiden Sie das „Verschwinden" von geplanten Bauflächen. Wenn Sie zum Beispiel am Rand Ihrer Siedlung eine **Wachstube** errichten möchten, dann setzen Sie zuerst die Wachstube und bauen danach - von der vor dem Gebäude automatisch erscheinenden Fahne - eine Straße zu Ihrem vorhandenen Wegenetz.

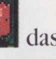
Esel einsetzen

Trotz Umgehungsstraßen an wichtigen Verkehrsknotenpunkten kann es zu einem Materialstau kommen. Das liegt daran, daß immer nur ein Gehilfe pro Straße Waren transportiert.

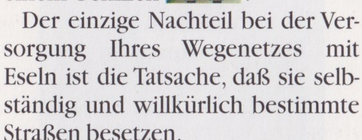
Neben einem Gehilfen kann aber auf jeder Straße auch noch ein Esel eingesetzt werden, um Waren zu befördern. Durch einen Esel verdoppeln Sie die Transportgeschwindigkeit auf einer Straße.

Esel produzieren Sie in einer **Eselzucht**. Ähnlich wie bei der **Schweinezucht** geschieht dies in einem großen Gebäude. Um Esel züchten zu können, müssen Sie die Eselzucht mit Getreide  und Wasser beliefern.



1 Um eine Eselzucht zu bauen, klicken Sie eine große Baufläche an und wählen aus dem Register   das Symbol „Eselzucht" .

2 Sie besetzen eine Eselzucht mit einem Eselzüchter  oder

einem Gehilfen  .

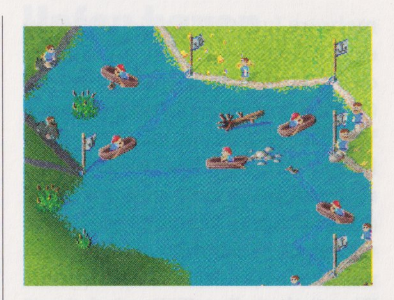
Der einzige Nachteil bei der Versorgung Ihres Wegenetzes mit Eseln ist die Tatsache, daß sie selbständig und willkürlich bestimmte Straßen besetzen.

Sie haben es also nicht in der Hand, auf welchen Straßen die Esel zum Einsatz kommen. Allerdings suchen sich die Esel meist eine Straße, die ein vergleichsweise hohes Warenaufkommen besitzt oder besonders steil ist - das heißt, in der Regel entspricht das sowieso Ihren Wünschen.

Wasserwege bauen

Neben Straßen können natürlich auch Wasserwege zu Ihrem Verkehrsnetz gehören. Flüsse oder Kanäle können Sie immer dann bauen, wenn ein Binnengewässer in Ihrer Siedlung vorhanden ist.

Grundsätzlich haben Wasserwege die gleiche Funktion wie Straßen. Der Unterschied ist der, daß ein Fluß von einem Gehilfen mit einem Boot besetzt werden muß. Während Sie Straßen in beliebiger Menge bauen können, müssen Sie bei Wasserwegen darauf achten, daß auch genügend Boote zur Verfügung stehen, um sie zu besetzen.



Wasserwege liegen immer zwischen zwei Anlegefahnen, die Sie nur an die Uferlinien eines Binnengewässers setzen können. Dabei gehen Sie genauso vor wie beim Setzen einer Fahne auf dem Land:

1. Klicken Sie die gewünschte Fahne direkt am Wasser an, und wählen Sie das Symbol „Anlegefahne setzen“:



2. Nachdem Sie die Fahne gesetzt haben, klicken Sie sie an und wählen das Symbol „Wasserweg bauen“:  .

Wie auch auf dem Land können Sie sich dann für eine Richtung entscheiden, die der Kanal nehmen soll.

Halten Sie die Wasserwege so kurz wie möglich, und legen Sie lieber

mehrere kurze Flüsse in Ufernähe des Binnengewässers an, anstatt einen langen Weg quer über das Gewässer. Denn auf dem langen Weg wird nur ein einziges Boot fahren, da Sie auf dem Wasser keine Fahnen setzen können.

Wasserwege können zu einem wichtigen Teil Ihres Wegenetzes werden – nämlich dann, wenn die Waren ohne diese Trasse auf einem großen Umweg über Land transportiert werden müßten.

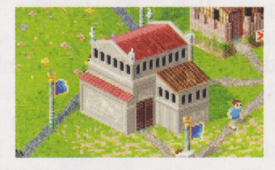
Werft bauen

Ohne Boote können Sie keine Wasserwege besetzen. Zwar haben Sie zu Beginn der meisten Missionen einige Boote in Ihrem Hauptquartier, aber für ein etwas größeres Flußnetz sollten Sie den Bau einer **Werft** in Erwägung ziehen.

Bei einer Werft handelt es sich um ein mittleres Gebäude, in dem Sie Boote und Schiffe bauen können.

1 Klicken Sie eine große oder mittlere Baufläche an, oder , und wählen Sie aus dem Register das Symbol „Werft“

.



Eine Werft benötigt Bretter

, aus denen dann Boote



oder Schiffe gebaut werden können.

Boote fahren nur auf den Flüssen und Kanälen, während Sie mit Schiffen sogar über den Ozean zu anderen Inseln segeln können.

2 Nach Beendigung der Bauarbeiten werden in der Werft zunächst einmal Boote hergestellt. Um Schiffe zu bauen, müssen Sie die Produktion also umstellen.

Klicken Sie hierzu die fertige Werft an, und drücken Sie das Symbol

.

Daraufhin verändert sich das Symbol, und an die Stelle des Bootes tritt ein Schiff .



3 Wenn Sie irgendwann genügend Schiffe haben und wieder auf die Produktion von Booten umstellen möchten, klicken Sie auf die Werft und anschließend auf das Symbol

.

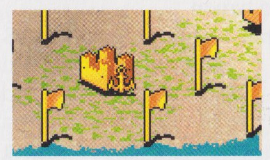
> **! Nicht zu viele Schiffe**
>
> Setzen Sie nicht mehr als drei Schiffe ein, da das Programm sonst Koordinationsprobleme bekommen kann. Die Kapazität von drei Schiffen sollte ohnehin ausreichen, um den Warentransport über Wasser zu gewährleisten.

Die Kapitel 4, 6, 8 und 9 der Römischen Kampagne spielen sich auf mehreren Inseln ab. Die Schiffe, die Sie auf der Werft bauen können, ermöglichen es Ihnen, nach und nach neue Inseln zu entdecken.

Bevor Sie allerdings auf die Reise gehen, müssen Sie eine Expedition bilden, die Sie nur in einem **Hafengebäude** ausrüsten können.

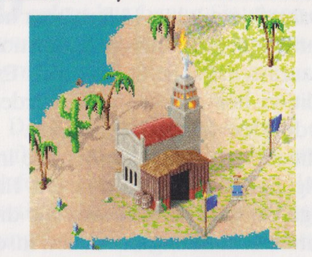
Hafen bauen

Das Errichten eines Hafengebäudes ist nicht ganz so einfach, da nur sehr wenige Bauflächen dafür in Frage kommen. Den Hafen symbolisiert ein großes Gebäude mit einem Anker, das nur direkt am Meer gebaut werden kann. Dazu müssen Sie eine Baufläche finden, die mit einem solchen Hafensymbol gekennzeichnet ist.



Sobald Sie fündig geworden sind, klicken Sie das Symbol an und wählen aus dem Register

 das Symbol „Hafen" .



Ein Hafen hat mehrere Funktionen: Hier legen Schiffe an und ab, hier werden sie ausgerüstet, und außerdem können hier – genau wie in einem Lager oder dem Haupt-

quartier – Waren gelagert und verteilt werden.

Expedition

Bevor Sie den Hafen seiner eigentlichen Bestimmung zuführen können, nämlich den Schnittpunkt zwischen Land- und Wasserverkehr zu bilden, müssen Sie erst einmal auf einer anderen Insel ebenfalls einen Hafen bauen.

Voraussetzung dafür ist, daß Sie eine Expedition bilden und diese auf Entdeckungsreise schicken. Eine Expedition können Sie allerdings erst dann bilden, wenn Sie mindestens ein Schiff besitzen.

1 Klicken Sie den fertigen Hafen an, und betätigen Sie die Schaltfläche .

Daraufhin wird im Hafen damit begonnen, ein Schiff für die Expedition auszurüsten. Das heißt, die für die Expedition benötigten Waren werden vor dem Hafengebäude gestapelt.

Mit diesen Waren können Sie im Zielgebiet der Expedition ein Hafengebäude errichten, was für die weitere Erkundung der neuen Insel sehr wichtig ist.

Sobald alle für die Expedition benötigten Waren am Hafen angekommen sind, werden sie auf ein fertiges Schiff gebracht.

In einem Nachrichtenfenster weist man Sie nun darauf hin, daß die Expedition starten kann.



2 Um die Expedition zu starten, aktivieren Sie über das Symbol in der **Hauptauswahl** das **Schiffsregister**.



Im Schiffsregister sehen Sie das Schiff mit seiner Ladung.

3 Als nächstes müssen Sie festlegen, in welche Richtung die Expedition losfahren soll. Je nachdem, wo sich Ihr Hafen befindet, stehen

Ihnen für die möglichen Himmelsrichtungen verschiedene Pfeile zur Verfügung.

Klicken Sie einen dieser Pfeile an, um die Expedition in die entsprechende Richtung auf den Weg zu schicken.

Sobald die Expedition irgendwo an Land gegangen ist, bekommen Sie in Ihrem Postfenster eine entsprechende Nachricht.



4 Bewegen Sie den aktiven Bildschirmausschnitt zu dem Schiff, indem Sie das Symbol anklicken.

Wenn Sie nun das Schiff anklicken, wechseln Sie direkt in das Schiffsregister.

5 Dort müssen Sie entscheiden, ob die Expedition an dieser Stelle einen Hafen bauen oder weiterfahren soll.



Neue Insel?

Die Entscheidung sollten Sie davon abhängig machen, ob es sich bei dem entdeckten Land um eine neue Insel handelt oder nicht. Wenn Sie glauben, daß Sie das entdeckte Stück Land auch auf dem Landwege erreichen könnten, ist es ratsam, die Expedition erst einmal weiter zu schicken.

6 An der Stelle, wo Ihr Schiff angelegt hat, bauen Sie einen Hafen, indem Sie im Schiffsregister das Symbol betätigen.

Die Schiffsbesatzung beginnt daraufhin, an der Landestelle einen Hafen zu bauen. Sobald der Hafen fertig ist, können Sie mit der Besiedlung des umliegenden Landes beginnen. Alle dafür benötigten Waren werden von dem Schiff aus Ihrem ersten Hafen hierher transportiert.

8 Verteidigung und Angriff

Ohne einen leistungsfähigen Militärapparat geht gar nichts bei Siedler 2. Neben der Landesverteidigung haben die Soldaten nämlich auch die Aufgabe, Ihre Siedlung flächenmäßig zu vergrößern. Denn nur über ein besetztes **Militärgebäude** können Sie die **Grenzen** Ihrer Siedlung ausdehnen.

Später werden die **Soldaten** für die Kriegsführung benötigt. Dann müssen Sie Ihre Grenzen verteidigen und gegnerische Militärgebäude angreifen.

Kapitel-Wegweiser

Die Militärgebäude

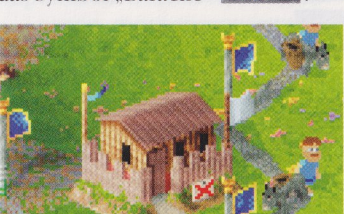
In Siedler 2 stehen Ihnen sechs verschiedene Militärgebäude zur Verfügung:

Baracken, **Wachstuben**, Wachtürme, **Festungen**, Spähtürme und **Katapulte**.

Die ersten vier dienen auch dem Ausdehnen Ihrer Siedlung, während der **Spähturm** nur zur Erforschung da ist und das Katapult ein reines Angriffswerkzeug darstellt.

1 Die **Baracke** ist das kleinste Militärgebäude. Es bietet lediglich zwei Soldaten Platz, hat aber den Vorteil, daß es nur aus Holz gebaut wird und deshalb recht schnell fertiggestellt werden kann. Es handelt sich um das optimale Gebäude, wenn Ihre Siedlung schnell wachsen soll.

Um eine Baracke zu bauen, klicken Sie eine beliebige Baufläche  oder an und wählen im Register  das Symbol „Baracke“ .



2 Bei dem zweitgrößten Militärgebäude, der **Wachstube,** handelt es sich ebenfalls um ein kleines Gebäude. Im Gegensatz zur Baracke benötigen Sie für den Bau ei-

! Große Gebäude „sehen“ weiter

Obwohl Sie Ihrer Siedlung durch den Bau größerer Wachgebäude auch mehr Land hinzufügen, werden Sie mit Baracken eine schnellere Ausdehnung Ihrer Siedlung erreichen, da der Bau einer Baracke sehr rasch durchgeführt wird. Es gibt allerdings Situationen, in denen Sie unbedingt eine etwas größere Ausdehnung erreichen müssen: zum Beispiel, wenn Sie ein Gebirge völlig erschließen oder ein Hindernis, wie eine Wüste oder einen Sumpf, überwinden wollen. Dann empfiehlt es sich, ein größeres Wachgebäude zu bauen und die längere Bauzeit in Kauf zu nehmen.

ner Wachstube neben Holz noch Steine. Allerdings bietet die Wachstube auch drei Soldaten Platz.

Sie bauen eine Wachstube, indem Sie eine beliebige Baufläche

 ,  oder 
anklicken und im Register

 das Symbol „Wachstube"

 wählen.



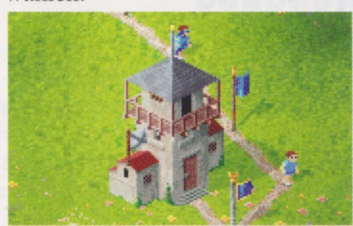
3 Einen deutlich besseren Schutz gegen potentielle Angreifer bietet Ihnen der **Wachturm**. In diesem Gebäudetyp mittlerer Größe können bis zu sechs Soldaten wohnen und ausgebildet werden.

Zwar benötigt der Wachturm wesentlich mehr Baustoffe als eine Wachstube, aber dafür dehnt er Ihre Siedlung weiter aus und schützt Sie auch vor etwas massiveren Angriffen.

Zum Bau eines Wachturms müssen Sie eine mittlere oder große Baufläche anklicken

 oder  und aus dem Register

das Symbol „Wachturm" 
wählen.



4 Von zentraler Bedeutung für die Landesverteidigung ist natürlich die mächtige **Festung**. In diesem größten Militärgebäude können sich bis zu neun Soldaten aufhalten. Für jeden Angreifer, der eine Ihrer Festungen einnehmen will, ist das also eine echte Herausforderung.

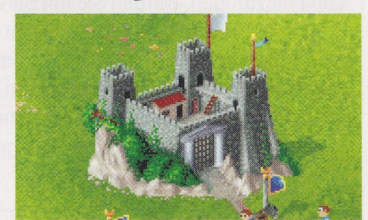
Trotz des enorm hohen Materialbedarfs beim Bau einer Festung bietet sie Ihnen den optimalen Schutz Ihrer wichtigsten Grenzen.

Sie bauen eine Festung, indem Sie eine große Baufläche

anklicken und aus dem Register

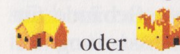
 das Symbol „Festung"

 betätigen.



5 Wenn Sie einen Ihrer Nachbarn angreifen wollen, sollten Sie sich vorher einen Überblick über dessen Siedlung verschaffen. Dazu helfen Ihnen die normalen Militärgebäude nur bedingt, da man von ihnen aus nicht so weit über die Grenze schauen kann.

Deswegen ist die Errichtung eines **Spähturms** sinnvoll. Dieser schützt Ihre Grenze zwar nicht vor gegnerischen Angriffen, dafür erhalten Sie aber einen vorzüglichen Einblick in die militärische Verteidigungskraft Ihrer Gegner.

Sie bauen einen Spähturm, indem Sie eine beliebige Baufläche ,  oder  anklicken und im Register  das Symbol „Spähturm" wählen.



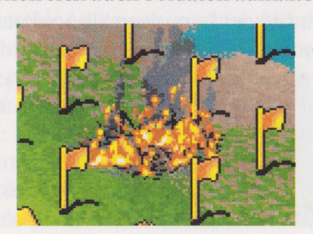
Um einen Spähturm zu besetzen, benötigen Sie

 einen Erkunder oder Pfeil und Bogen .

6 Ein nützliches Instrument bei jeder Militäroperation ist auch das **Katapult**. Mit dessen Hilfe können Sie Ihre eigenen Soldaten schonen und Ihrem Gegner dennoch empfindlichen Schaden zufügen.



Ein Katapult schießt mit Steinen auf gegnerische Militärgebäude in Reichweite. Jeder Treffer vermindert die Besatzung des beschossenen Gebäudes um einen Soldaten. Sobald der letzte Soldat getroffen ist, gehen das Militärgebäude und alle in seinem Einflußbereich liegenden Gebäude in Flammen auf. Katapulte schießen automatisch, sobald Steine dorthin geliefert wurden. Allerdings werden nur gegnerische Wachgebäude beschossen, in denen sich auch Soldaten aufhalten.



Seien Sie aber vorsichtig mit dem Einsatz von Katapulten! Denn Ihr Nachbar wird auf einen Beschuß meist mit heftigen Angriffen auf Ihre Wachgebäude reagieren. Bevor Sie also ein Katapult einsetzen, sollten Sie Ihre Grenze genügend gesichert haben, damit die Attacken Ihrer Gegner abgewehrt werden können.

Sie bauen ein Katapult, indem Sie eine mittlere oder große Baufläche  oder anklicken und aus dem Register  das Symbol „Katapult" aktivieren.

Zum Besetzen eines Katapults ist lediglich ein **Gehilfe**  nötig.

Soldaten rekrutieren

Je nach Ausgangslage werden Sie früher oder später damit beginnen müssen, Soldaten zu rekrutieren und auszubilden.

Entweder benötigen Sie Soldaten, um Ihre Siedlung weiter auszudehnen oder weil Sie auf Nachbarn gestoßen sind, denen Sie nicht schutzlos gegenüberstehen möchten.

Zum Rekrutieren und Ausrüsten von Soldaten brauchen Sie eine Schmiede, in der die Waffen, also Schilde und Schwerter , hergestellt werden, und eine **Brauerei**, die mit ihrem Bier für das leibliche Wohl der Soldaten sorgt.

Immer dann, wenn in einem Lager von jedem dieser drei Produkte mindestens eine Einheit vorhanden ist, wird dort nach einiger Zeit ein neuer Soldat der niedrigsten Stufe rekrutiert.

Denken Sie also rechtzeitig daran, die notwendigen Gebäude für Ihre militärische Ausstattung zu bauen. Denn wenn Ihr Nachbar schon damit begonnen hat, Sie anzugreifen, ist es meist zu spät, mit der Rekrutierung zu beginnen. Bis die Gebäude fertiggestellt sind und Sie die ersten Soldaten rekrutieren können, dürften Sie bereits einige empfindliche Niederlagen eingesteckt haben.

Soldaten ausbilden

In Ihrer Siedlung stehen Ihnen Soldaten mit fünf verschiedenen Dienstgraden zur Verfügung: Schützen, Gefreite, Unteroffiziere, Offiziere und Generäle.

Bei einem Kampf wird Ihnen ein ranghöherer Soldat wesentlich bessere Dienste leisten als ein schlechter ausgebildeter Soldat.

So genügt beispielsweise ein einziger General, um eine mit drei Schützen besetzte Wachstube des Gegners zu erobern. Umgekehrt können Sie selbst mit zehn Schützen niemals auf einen Sieg hoffen, wenn Sie eine mit drei Generälen besetzte Wachstube angreifen.

Daher sollten Sie schnellstmöglich damit beginnen, Ihre Soldaten auszubilden.

Die Ausbildung läuft folgendermaßen ab: Mit dem ersten Goldstück wird ein Soldat in die nächst höhere Ausbildungsstufe befördert. Das zweite Goldstück bildet zwei Soldaten aus, das dritte drei und das vierte sowie jede folgende Münze bis zu vier Soldaten. Befinden sich weniger Soldaten in den Wachgebäuden, werden entsprechend weniger Soldaten ausgebildet.

Sie benötigen also Goldstücke, um Soldaten weiterzubilden. Goldstücke stellen Sie in einer **Münzprägerei** aus Kohle  und Gold  her.

Sobald Ihre Prägestätte mit der Münzproduktion begonnen hat, werden die fertigen Münzen zum nächstgelegenen Militärgebäude gebracht.

Münzversorgung organisieren

Wenn Sie schon zu Beginn der Goldproduktion auf einen kampfbereiten Nachbarn stoßen, kann es je nach Entfernung der Münzprägerei zu dieser Grenze etwas dauern, bis die Münzen dort ankommen. Das liegt daran, daß zunächst einmal alle in der Nähe der Prägestätte gelegenen Militärgebäude mit Münzen versorgt werden.

Das nützt Ihnen in der akuten Gefahrensituation aber wenig, denn jetzt müssen erst mal alle Militärgebäude in Grenznähe mit Münzen ausgestattet werden. Dafür ist es notwendig, die Münzversorgung der weiter von der Grenze gelegenen Militärgebäude auszuschalten.

1 Klicken Sie eines dieser Militärgebäude an, und betätigen Sie das Symbol .

Vor dem Militärgebäude erscheint daraufhin eine kleine Tafel mit einem roten Kreuz. Daran können Sie erkennen, welche Militärgebäude nicht mit Münzen versorgt werden, auch ohne die Gebäude einzeln anzuklikken.



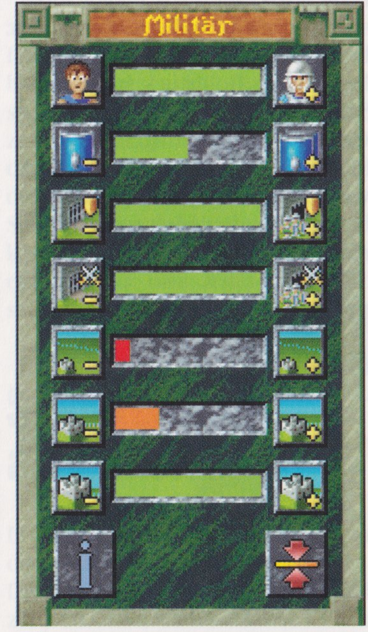
2 Um die Münzversorgung eines Militärgebäudes wieder in Gang zu setzen, klicken Sie das Gebäude erneut an und aktivieren das Symbol .

> **! Alle Gebäude sind mit Generälen besetzt**
>
> Je nachdem, welche Mengen Gold Ihnen zur Verfügung stehen, kann es passieren, daß alle Ihre Militärgebäude mit Generälen besetzt sind und schlechter ausgebildete Soldaten nur noch in Ihren Lagern auf den Einsatz warten.
>
> In einem solchen Fall ist es nicht nötig, neue Militärgebäude zu bauen, um die Soldaten aus dem Lager fortzubilden. Ziehen Sie einfach für einen kurzen Moment über die unteren drei Regler des Fensters „Militär" die ranghohen Soldaten aus den Militärgebäuden ab, und setzen Sie die Regler sofort wieder nach oben, sobald die Generäle die Militärgebäude verlassen haben. Während die Generäle nun auf dem Weg zum nächsten Lager sind, werden die weniger ausgebildeten Soldaten aus den Lagern die Militärgebäude besetzen. Dort können sie dann mit den vorhandenen Goldmünzen weiter ausgebildet werden.

Die Militäroptionen

Die Anzahl und den Dienstgrad der Soldaten in den einzelnen Militärgebäuden können Sie nur indirekt über die **Militäroptionen** steuern.

Sie gelangen in die Militäroptionen, indem Sie das Symbol **Hauptauswahl**  und anschließend das Symbol „Militär"  aktivieren.



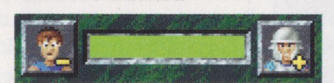
Über die sieben Schieberegler

dieses Fensters steuern Sie Ihren Militärapparat.

Wenn Sie zum Beispiel eine Festung im Landesinnern Ihrer Siedlung mit der Höchstzahl an Soldaten besetzen möchten, ist dies nur möglich, indem Sie die Truppenstärke der Militärgebäude allgemein auf maximal einstellen. Dann werden aber auch alle anderen Militärgebäude im Landesinnern mit der Höchstzahl an Soldaten besetzt.

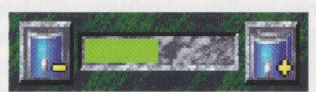
1 Der erste Regler dient der Rekrutierungsrate. Je weiter Sie diesen Regler nach rechts stellen, desto schneller werden aus Schwertern , Schilden  und Bier

Soldaten rekrutiert.



Nur wenn Sie einen Engpaß bei der Anzahl Ihrer Gehilfen haben, aber gerade über genügend Soldaten verfügen, sollten Sie diesen Regler nicht auf das Maximum stellen. Normalerweise wird eine maximale Rekrutierungsrate Sie in keine Probleme stürzen, aber dafür sorgen, daß Ihre Soldaten schnell rekrutiert werden.

2 Mit dem zweiten Regler legen Sie fest, welche Soldaten im Falle eines Angriffs zuerst zur Verteidigung Ihrer Siedlung eilen.



Je weiter der Regler rechts steht, desto stärker sind die Soldaten, die zum ersten Mal in den Kampf ziehen. Erst wenn Ihre starken Soldaten besiegt sind, werden die schwächeren die Militärgebäude verlassen, um die Verteidigung fortzusetzen.

Grundsätzlich sollten Sie diesen Regler ganz weit nach rechts schieben. Denn die schwächeren Soldaten können, während die stärkeren die Verteidigung übernehmen, ja immer noch zu stärkeren Soldaten ausgebildet werden. Und wenn sie

! Vorsicht bei unterbesetzter Grenze

Falls Sie in Grenznähe nur kleine Wachstuben besitzen, ist es nicht sinnvoll, die starken Soldaten in den Kampf zu schicken. Denn dann kann es passieren, daß Ihre starken Soldaten an der Grenze kämpfen, während die schwächeren in der Wachstube besiegt werden. Und das bedeutet den Verlust des Militärgebäudes.

erst einmal im Kampf gefallen sind, nützen auch keine Münzen mehr, um sie wiederzubeleben.

Nur wenn Sie aus irgendwelchen Gründen Ihre starken Soldaten schonen möchten, sollten Sie den Regler nach links stellen.

3 Mit dem dritten Schieberegler im Fenster „Militär" regeln Sie die Aggressivität Ihrer Soldaten im Verteidigungsfall.



Darüber legen Sie fest, wie viele Ihrer Soldaten im Falle eines gegnerischen Angriffs ihr Militärgebäude verlassen.

Bei der Einstellung dieses Reglers müssen Sie die Stärke Ihrer Grenzbefestigung genau abschätzen. Es ist zwar vorteilhaft, im Falle eines Angriffs eine hohe Anzahl von Soldaten an die bedrohte Grenze zu schicken, um somit einen Einfall des Gegners in Ihr Hinterland zu vermeiden.

Wenn Ihr Gegner aber mit besonders vielen Leuten angreift, kann es vorkommen, daß Ihre Soldaten noch an der Grenze kämpfen, während Ihre Militärgebäude aufgrund der großen Truppenstärke des Feindes schon erobert werden. Selbst wenn Ihre Leute dann erfolgreich von der Verteidigung der Grenze zurückkehren (zum Beispiel weil sie besser ausgebildet waren als die Angreifer), werden sie dennoch nicht mehr in ihre Militärgebäude zurückkehren können, da diese in der Zwischenzeit bereits vom Gegner eingenommen wurden.

In einem solchen Fall ist es günstiger, die Angriffe eher in den Militärgebäuden abzuwarten, da damit ein Sieg des Gegners aufgrund rein zahlenmäßiger Überlegenheit nicht möglich ist. Allerdings kann es Ihnen dann passieren, daß auch weiter von der Grenze entfernte Militärgebäude angegriffen werden, da Ihre Feinde direkt an der Grenze auf geringeren Widerstand stoßen.

Sie sehen: Die Steuerung Ihres Militärapparates bedarf präziser Überlegungen. Ohne weitreichendes strategisches Denken kommen Sie nicht allzu weit!

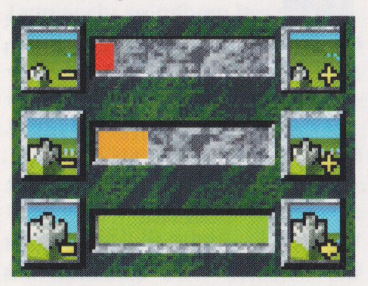
4 Analog zum dritten Regler stellen Sie über den vierten Regler ein, wie viele Soldaten aus jedem Militärgebäude zu einem Angriff abgezogen werden können.



Dieser Regler legt den prozentualen Anteil der Soldaten fest, die im Falle eines eigenen Angriffs auf einen Gegner ihr Militärgebäude verlassen.

Auch bei diesem Regler müssen Sie abschätzen, ob Sie möglichst viele Soldaten in den Kampf schicken wollen, dadurch aber im Falle eines Gegenangriffs an anderer Stelle verwundbar wären, oder lieber etwas weniger Angreifer zur Verfügung haben möchten, dafür aber Ihre Verteidigung nicht vernachlässigen.

5 Die unteren drei Regler dienen dazu, die Anzahl der Soldaten in den Militärgebäuden zu steuern.



Mit dem oberen Regler bestimmen Sie, mit wieviel Prozent der maximalen Soldatenzahl die Militärgebäude im Landesinnern besetzt werden. Diesen Regler können Sie normalerweise auf einem sehr niedrigen Wert stehen lassen, da Militärgebäude fern der Grenze in der Regel nicht angegriffen werden können. Denn selbst mit einem Spähturm wird Ihr Gegner diese Gebäude nicht sehen und somit auch nicht angreifen.

Mit dem mittleren Regler legen Sie fest, wie viele Soldaten die Militärgebäude in mittlerer Grenzentfernung besetzen. Diesen Regler sollten Sie auf einen mittleren Wert einstellen, damit die Grenze im Falle einer Eroberung Ihrer grenznahen Militärgebäude nicht komplett zusammenbricht.

Mit dem unteren Regler wiederum bestimmen Sie die Truppenstärke in Militärgebäuden, die sich in unmittelbarer Grenznähe befinden. Diesen Regler sollten Sie immer auf den maximalen Wert bringen - denn wo sollen Ihre Soldaten hin, wenn nicht an die Grenze?

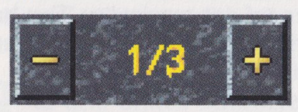
Angriff starten

Wenn Sie über eine große Anzahl von Soldaten verfügen und diese genügend ausgebildet haben, können Sie mit einem Angriff auf Ihren Nachbarn beginnen.

1 Dazu klicken Sie eines der Militärgebäude Ihres Nachbarn an. In dem nachfolgenden Fenster stellen Sie ein, welche und wie viele Soldaten den Angriff auf dieses Gebäude starten sollen.



Die zur Verfügung stehende Anzahl von Soldaten, die maximal an dem Angriff teilnehmen kann, sehen Sie rechts neben dem Schrägstrich:



Diese Ziffer richtet sich nach dem Soldatenbestand der Militärgebäude in der Nähe des Angriffsziels und nach der Stellung des Reglers für den Anteil der Soldaten, die ihr Gebäude für einen Angriff verlassen dürfen.

2 Über die drei Schaltflächen ,  und stellen Sie grob die Anzahl der teilnehmenden Soldaten ein. Mit den beiden Schaltflächen und nehmen Sie die Feineinstellung in Einzelschritten vor.

3 Wenn Sie möchten, daß die schwachen Soldaten den Angriff führen, aktivieren Sie die Schaltfläche

.

Bei aktivierter Schaltfläche – dies ist die Voreinstellung – greifen vorzugsweise die starken Soldaten an.

4 Um mit dem Angriff zu beginnen, drücken Sie auf die Schaltfläche .

Die eingestellte Anzahl und Art der Soldaten wird daraufhin aus dem nächstgelegenen Militärgebäude zum Kampfeinsatz abgezogen.

Kampfverlauf

Zunächst werden die angreifenden Soldaten von gegnerischen Soldaten an der Grenze erwartet.

Wenn diese besiegt sind, werden sie sich direkt zu ihrem eigentlichen Angriffsziel begeben und gegen die dort stationierten Soldaten kämpfen.



Sobald Sie alle Gegner besiegt haben, werden Ihre Soldaten das Militärgebäude des Feindes besetzen. Damit geht es in Ihren Besitz über.

Soldaten, die nicht mehr in das eroberte Gebäude hinein passen, kehren zu ihren ursprünglichen Militärgebäuden zurück.

Alle Soldaten, die auf Ihrer Seite gefallen sind, werden durch Soldaten aus dem nächsten Lager ersetzt.

Zum Schluß gehen alle Häuser des Gegners im Einflußbereich des eroberten Militärgebäudes in Flammen auf.

Nachdem Sie ein Gebäude erobert haben, sollten Sie es so schnell wie möglich an Ihre Siedlung anschließen, indem Sie mindestens eine **Straße** dorthin bauen. Dann kann die Besatzung eventuell direkt verstärkt werden, falls nicht genügend Soldaten den Angriff überlebt haben sollten.

9 Wer liefert was?

Auch wenn der eigentliche Transport in Ihren Siedlungen ganz von alleine abläuft, liegt die Steuerung, was wann und wohin transportiert wird, ganz bei Ihnen.

Über ein eigenes Fenster legen Sie die **Transportpriorität** der einzelnen Rohstoffe fest. Wer wann welche Materialien geliefert bekommt, steuern Sie über die Verteilung der einzelnen Güter.

Außerdem legen Sie fest, welche Waren wo in Ihrer Siedlung ausgelagert und welche wo auf keinen Fall eingelagert werden dürfen.

Kapitel-Wegweiser

Transportpriorität

Die Transportpriorität ist für den reibungslosen Transport der Waren innerhalb Ihrer Siedlungen von herausragender Bedeutung. Über die Transportpriorität legen Sie fest, welche Waren bevorzugt befördert werden. Diese Priorität kommt immer dann zum Tragen, wenn sich an einer **Fahne** mehrere Materialien angesammelt haben. Denn von hier aus können mehrere Waren dann natürlich nicht gleichzeitig weitertransportiert werden.

Damit in einem solchen Fall die wichtigen Waren zuerst befördert werden, können Sie die Transportpriorität für alle Waren festlegen.

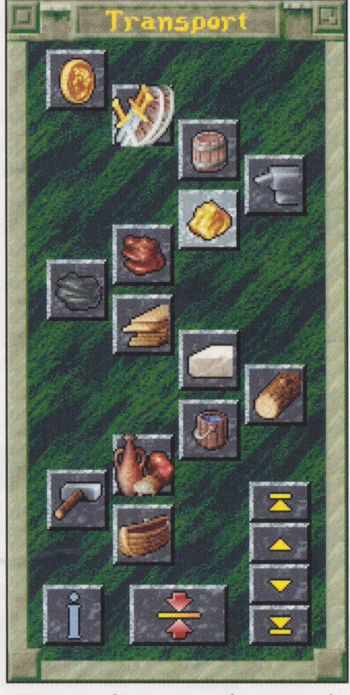
Wenn sich beispielsweise an einer Fahne Kohle und Wasser stauen und Ihre **Schweinezucht** kein Wasser erhält, weil zunächst die Kohle transportiert wird, liegt es an der höheren Transportpriorität der Kohle gegenüber dem Wasser .

In dem Fall müßten Sie also die Transportpriorität ändern, damit auch Ihre Schweinezucht ausreichend mit dem notwendigen Rohstoff versorgt wird.

1 Sie ändern die Transportpriorität durch Anklicken des Symbols **Hauptauswahl** .

2 Anschließend klicken Sie auf die Schaltfläche „Transport“ .

Im nachfolgenden Fenster sind alle möglichen Waren, die in Ihrer Siedlung produziert oder gefördert werden können, von oben nach unten aufgeführt.



Waren, die ganz oben in der Liste stehen, werden bevorzugt transportiert. Das heißt, wenn sich an einer Fahne mehrere Waren befinden, werden zunächst diejenigen weiterbefördert, die in der Transportliste am höchsten stehen.

3 Um die Reihenfolge in dieser Liste zu ändern, klicken Sie ein beliebiges Warensymbol an und verschieben es über eine der vier Schaltflächen , ,  und  nach oben oder unten.

Mit verschieben Sie das aktivierte Symbol um einen Platz nach oben. Über die Taste bewegen Sie das aktive Symbol eine Position nach unten.

Wenn Sie ein Symbol ans Ende oder an den Anfang der Liste setzen möchten, verwenden Sie die beiden Symbole  und .

4 Mit der Schaltfläche versetzen Sie die Liste wieder in ihren Urzustand. Dort werden die Waren für die militärischen Zwecke Ihrer Siedlung mit sehr hoher Priorität transportiert.

Münzen  für die Weiterbildung der **Soldaten**, Gold für die Münzproduktion, Waffen ,  sowie Eisen , Eisenerz , Kohle  und Bier  für die Waffenproduktion stehen dann ganz weit oben in der Liste.

Gerade für die Zeit, in der Sie noch von keinem Nachbarn an der Grenze bedroht werden, ist diese Einstellung allerdings wenig sinnvoll. Denn zu diesem Zeitpunkt besteht die Hauptaufgabe noch darin, Ihre Siedlung zu vergrößern - und dafür brauchen Sie keine Soldaten.

! Bauen ist am Anfang wichtig

Zu Beginn einer **Mission** ist es besonders wichtig, die verschiedenen Gebäude fertigzustellen. Deshalb sollten Sie, bis Sie auf die ersten Nachbarn stoßen, den Transport von Holz, Steinen und Baumstämmen in der Transportliste ganz weit nach oben setzen. Dadurch stellen Sie sicher, daß stets genügend Baumaterialien vorhanden sind und diese auch so schnell wie möglich zu den Baustellen befördert werden.

Die Waren-verteilung

Neben dem möglichst effektiven Transport der Waren auf dem Wegenetz ist es von entscheidender Bedeutung, an welche Gebäude Waren bevorzugt geliefert werden.

Da es einige Rohstoffe gibt, die von mehreren Gebäuden benötigt werden, müssen Sie über die **Warenverteilung** festlegen, welche Gebäude Ihnen besonders am Herzen liegen.

Wenn es in Ihrer Siedlung zum Beispiel zu einer Nahrungsmittelknappheit kommt, sollten Sie zusehen, daß Sie diejenigen Bergwerke, deren Rohstoffe Sie gerade dringend benötigen, bevorzugt mit Nahrung versorgen.

Über die verschiedenen Register des Verteilungsfensters können Sie für die einzelnen Rohstoffe genau festlegen, in welcher Reihenfolge die einzelnen Gebäude beliefert werden sollen.

1 Sie öffnen das Verteilungsfenster, indem Sie auf das Symbol „Hauptauswahl" klicken und anschließend die Schaltfläche „Verteilung" betätigen.

Das daraufhin erscheinende Fenster enthält die folgenden sechs Register:

Nahrung ,

Getreide , Eisen,

Kohle , Holz 

und Wasser.



2 Sie öffnen ein Register, indem Sie das entsprechende Symbol im Verteilungsfenster anklicken.

In jedem dieser Register finden Sie die möglichen Empfänger für die entsprechenden Waren beziehungsweise Warengruppe (Nahrung).

Über einen Schieberegler legen Sie nun in den unterschiedlichen Registern fest, welcher Empfänger wie schnell beliefert werden soll.



Je weiter Sie den Regler nach rechts schieben, desto eher bekommt das entsprechende Gebäude die Materialien.

Sobald von einer Ware genügend vorhanden ist, werden nach einer gewissen Zeit alle Empfänger ausreichend beliefert. Zwar bekommt auch

dann das Gebäude mit der höchsten Priorität die Ware am schnellsten, aber wenn dort genug auf Lager ist, werden auch die anderen, weniger wichtigen Gebäude mit Gütern versorgt.

! Nicht alle Waren

Im Fenster „Verteilung" finden Sie nur diejenigen Waren, die von mehr als einem Gebäude gebraucht werden. So ist es zum Beispiel nicht möglich (oder nötig), die Verteilung für Schweine zu steuern, da ohnehin nur die **Fleischerei** Schweine benötigt.

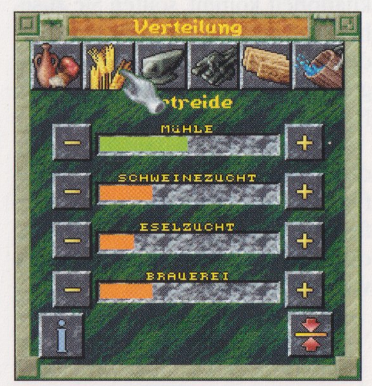
3 Über das Register „Nahrung" im Verteilungsfenster regeln Sie die Verteilung der Nahrung. Bei Siedler 2 brauchen nur die Arbeiter in den vier verschiedenen Bergwerkstypen Nahrung: **Granitbergwerk**, **Kohlebergwerk**, **Eisenbergwerk** und **Goldbergwerk**.



Stellen Sie über die vier Schieberegler für jedes Bergwerk die gewünschte Priorität ein.

Dabei sollten Sie die aktuellen Bedürfnisse Ihrer Siedlung genau im Blick haben. Wenn Sie zum Beispiel genügend Soldaten besitzen, aber gerade erst mit der Produktion von Gold und Münzen begonnen haben, ist es ratsam, den Regler für das Goldbergwerk weit nach rechts zu schieben, damit die Goldproduktion optimal gefördert wird.

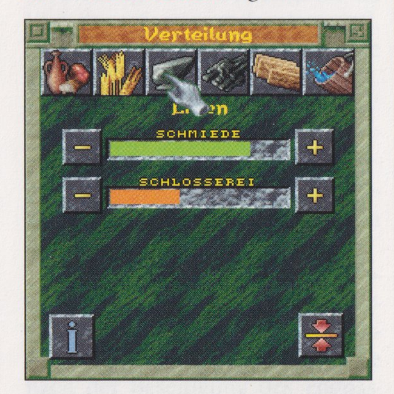
4 Im Register „Getreide" legen Sie fest, ob die Schweinezucht, die **Mühle**, die **Eselzucht** oder die **Brauerei** am schnellsten mit Getreide beliefert werden soll.



Dabei müssen Sie sich überlegen, ob Sie eher auf die Produktion von Nahrung (Schweinezucht, Mühle), auf eine Beschleunigung Ihres Warentransports (Eselzucht) oder auf die Rekrutierung von Soldaten (Brauerei) Wert legen.

Wenn beispielsweise Ihre Bäckereien aufgrund eines Mangels an Mehl nur eingeschränkt arbeiten, die Fleischereien aber mit genügend Schweinen versorgt sind, sollten Sie den Mühlen bevorzugt Getreide liefern, damit sie schneller Mehl für die Bäckereien produzieren können.

5 Im Register „Eisen" sind nur die beiden Gebäude **Schmiede** und **Schlosserei** aufgeführt.



Je nachdem, ob Sie Waffen für die Soldaten benötigen oder Werkzeuge für die Ausbildung bestimmter Berufe produzieren möchten, müssen Sie die Regler entsprechend einstellen.

6 Über das Register „Kohle" steuern Sie die Verteilung der Kohle für die **Eisenschmelze**, die Schmiede und die **Münzprägerei**.



Bei der Verteilung der Kohle müssen Sie besonders aufpassen, da die Gebäude, die Kohle benötigen, miteinander in Verbindung stehen.

So nützt es Ihnen zum Beispiel wenig, die Kohleversorgung der Eisenschmelzen hochzusetzen, um schneller Eisen für die Schmieden zu produzieren, weil die Schmie-

! Kohle für Münzen

Siedler 2 hält die Münzprägerei bei der Verteilung der Kohle für vorrangig, wie in der Anfangseinstellung zu sehen ist. Sie sollten sich allerdings genau überlegen, ob Sie tatsächlich so viele Münzen benötigen. Wenn dadurch nämlich die Waffenproduktion der Schmieden leidet, können Sie vielleicht gar nicht genügend Soldaten produzieren, für deren Ausbildung Sie die Münzen benötigen.

den dann möglicherweise zu wenig Kohle bekommen, um das produzierte Eisen auch verarbeiten zu können.

Gerade bei der Kohle sollten Sie also eine gesunde Mischung zwischen Eisenschmelze und Schmiede erreichen.

7 Bretter müssen Sie eigentlich immer genügend zur Verfügung haben, da sie den grundlegenden Baustoff für neue Gebäude bilden. Deshalb sollten Sie nicht in die Verlegenheit kommen, die Verteilung von Holz im Register „Holz" regeln zu müssen. Sollte aber dennoch einmal ein Mangel an diesem Rohstoff auftreten, kommen Sie nicht darum herum, sich zwischen den Baustellen, der Schlosserei und der **Werft** zu entscheiden.



Da die Schlosserei im Vergleich zu den Baustellen recht wenig Holz benötigt, sollten Sie diesen Handwerksbetrieb optimal mit Holz versorgen. Das gilt natürlich nicht, wenn Sie genügend Werkzeuge im Lager haben.

Die Werft braucht größere Mengen Holz. Zeitweise ist es jedoch sinnvoller, dieses Material auf den Baustellen einzusetzen.

8 Im sechsten Register des Verteilungsfensters legen Sie die Verteilung von Wasser fest.



Wasser ist ein Rohstoff, den Sie an fast jedem Ort Ihrer Siedlung fördern können. Das ist allerdings auch notwendig, denn ohne Wasser würden viele Bereiche Ihrer Siedlung überhaupt nicht funktionieren.

Um Soldaten zu rekrutieren, benötigen Sie unter anderem Bier, das in der Brauerei aus Wasser und Getreide gebraut wird.

In der Nahrungsmittelproduktion ist Wasser für die Schweinezucht und das Brotbacken unverzichtbar.

Und schließlich benötigt der Eselzüchter Wasser, um Esel zu züchten und somit den Warentransport zu beschleunigen.

Falls Sie aus Platzmangel oder wegen trockenen Bodens nicht genügend Wasser zur Verfügung haben, müssen Sie genau abwägen, welcher Empfänger das kostbare Wasser am schnellsten geliefert bekommen soll.

9 Wenn Sie mit der Grundeinstellung eines der Register im Verteilungsfenster zufrieden sind, können Sie diese jederzeit über die Schaltfläche wiederherstellen.

Die von Ihnen mit Hilfe des Schiebereglers durchgeführten Änderungen am aktuellen Register werden dann wieder rückgängig gemacht.

Falls Sie die Verteilung einer bestimmten Ware aufgrund eines Versorgungsengpasses also nur kurzfristig ändern möchten, können Sie nach der Beseitigung des Engpasses jederzeit zur vorherigen Einstellung wieder zurückkehren.

Lager verwalten

Durch die Festlegung der Warenverteilung nehmen Sie nur indirekt Einfluß auf den Warentransport. Woher benötigte Waren kommen beziehungsweise zu welchem Lager Überschüsse gebracht werden, steuern Sie darüber nicht.

Wenn Sie mehrere Lager in Ihrer Siedlung errichten, können Sie dadurch die Transportwege einzelner Waren verkürzen und somit erfolgreicher produzieren.

Sie haben die Möglichkeit, in jedem Lager genau festzulegen, welche Waren eingelagert oder ausgelagert werden sollen. Zusätzlich können Sie noch einen Einlagerungsstopp für jedes Produkt getrennt bestimmen.

Auf den ersten Blick mag Ihnen die Steuerung der Einlagerung, Auslagerung und des Einlagerungsstopps recht kompliziert erscheinen. Mit einiger Übung wird es Ihnen aber gelingen, auf diese Weise ein optimales Warenangebot in Ihren Siedlungen sicherzustellen.

- Um ein Lager zu bauen, klicken Sie eine mittlere **Baufläche** an und wählen aus dem Register das Symbol „Lager“.

Sobald ein Lager fertiggestellt ist, können Sie Waren dorthin transportieren und lagern. Ein Lager benötigt keinen Angehörigen einer bestimmten Berufsgruppe, um besetzt zu werden.



In jedem Lager können Sie, genau wie im **Hauptquartier**, alle Waren und Personen lagern.

Nachdem Sie ein Lager angeklickt haben, gelangen Sie in das erste Fenster des Lagers.



In diesem Fenster finden Sie alle Waren und Werkzeuge, die gerade im Lager vorhanden sind.

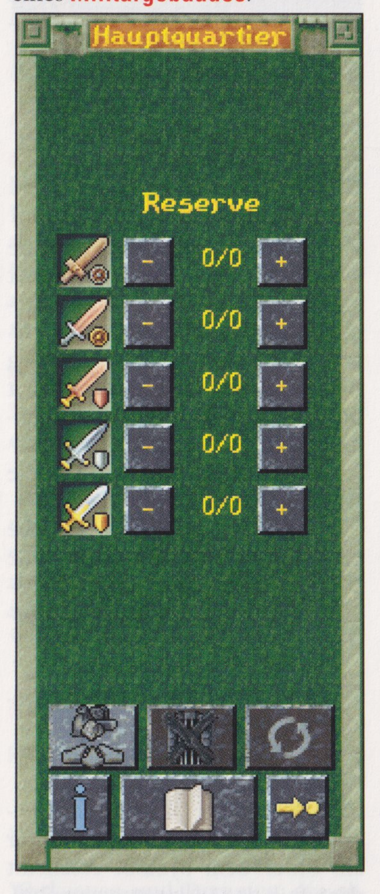
Auf der zweiten Seite des Lagerfensters werden alle Soldaten und anderen Personen aufgeführt.



Bei Ihrem Hauptquartier handelt es sich im Grunde ebenfalls um ein Lager.

Der Unterschied zu einem normalen Lager besteht darin, daß Sie

im Hauptquartier Reservesoldaten festlegen können. Somit besitzt das Hauptquartier auch die Funktion eines **Militärgebäudes**.



Über die Plus-Taste und die Minus-Taste können Sie auf der dritten Seite des Hauptquartiers die gewünschte Anzahl der Reservesoldaten in den verschiedenen Ausbildungsrängen exakt einstellen. Pro Dienstgrad dürfen Sie höchstens 15 Soldaten als Reserve zurückhalten.

Links vom Schrägstrich sehen Sie, wie viele Soldaten des jeweiligen Ranges gerade in der Reserve vorhanden sind. Rechts daneben finden Sie die erwünschte Anzahl.

Falls diese Zahl höher ist als die linke, die den aktuellen Bestand angibt, werden die fehlenden Soldaten in die Reserve aufgenommen, sobald Sie im Hauptquartier auf der zweiten Seite erscheinen.

Da es sich um ein Militärgebäude handelt, kann das Hauptquartier im Gegensatz zu einem Lager vom Gegner angegriffen werden. Im Falle eines Verlusts des Hauptquartiers wird dieses aber nicht besetzt, sondern zerstört.

Das sollten Sie durch eine ausreichende Anzahl von Reservesoldaten unbedingt vermeiden. Denn in Ihrem Hauptquartier lagern wertvolle Rohstoffbestände. Außerdem besitzt es einen größeren Einflußbereich als eine **Festung**. Alle Gebäude im Umkreis des Hauptquartiers würden also im Falle einer Eroberung zerstört.

Warentransport

Der Warentransport in Siedler 2 läuft grundsätzlich nach dem folgenden Prinzip ab: Sobald in einem

Gebäude eine Ware produziert wurde, bringt der jeweilige Bewohner sie zur Fahne direkt vor dem Gebäude. Wenn dann ein anderes Gebäude diese Ware benötigt, wird sie dorthin transportiert. Sollte kein anderes Gebäude Bedarf an der Ware haben, erfolgt der Transport in das nächstgelegene Lager.

● Wenn eine Ware nicht benötigt wird, kann das verschiedene Gründe haben: Zum einen ist es möglich, daß alle Gebäude, die die Ware weiterverarbeiten, bereits über genügend Lagerbestände verfügen. Zum anderen kann es sein, daß von anderen Produktionsstätten schon genug Waren unterwegs sind, um die Lager der Empfänger zu füllen.

Das heißt, wenn beispielsweise ein Goldbergwerk eine Einheit Gold produziert hat, aber alle Münzprägereien genügend Gold vorrätig haben, wird der Goldklumpen nicht in eine Prägestätte, sondern in das nächste Lager gebracht.

Selbst wenn während des Goldtransports irgendwo Gold benötigt werden sollte, wird dieses Edelmetall zuerst einmal ins Lager transportiert.

● Denn ein Transportbefehl, den Sie einmal erteilt haben, wird zunächst einmal ausgeführt, bevor die Ware dann gegebenenfalls woanders hin transportiert werden kann.

Nur wenn das Ziel des Transportauftrages nicht mehr erreichbar ist, weil es zum Beispiel zerstört wurde, wird der Befehl nicht ausgeführt. In einem solchen Fall wird die Ware automatisch in ein anderes Lager transportiert.

Waren auslagern

Wenn Sie in einem Lager eine große Menge von Waren gelagert haben, diese aber an einem anderen Ort in Ihrer Siedlung benötigen, kann der Transportweg sehr lang werden. Das kostet Zeit und belastet Ihr Wegenetz erheblich.

Aus diesem Grund können Sie Waren aus jedem Lager **auslagern**.

Klicken Sie ein Lager an, um die enthaltenen Waren anzusehen. Sie können dann die Auslagerung einer oder mehrerer Waren veranlassen.

1 Dazu klicken Sie zuerst das Symbol

und anschließend das entsprechende Warensymbol im Lagerfenster an. Unter dem Symbol erscheint daraufhin das Auslagerungssymbol. Daran können Sie in einem Lager jederzeit erkennen, für welche Waren Sie die Auslagerung veranlaßt haben.

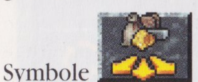


2 Nachdem Sie den Befehl zur Auslagerung gegeben haben, beginnen die Gehilfen, die Ware zur Fahne vor dem Lager zu transportieren. Das werden sie solange tun, bis das Lager keine dieser Waren mehr enthält oder Sie die Auslagerung stoppen.

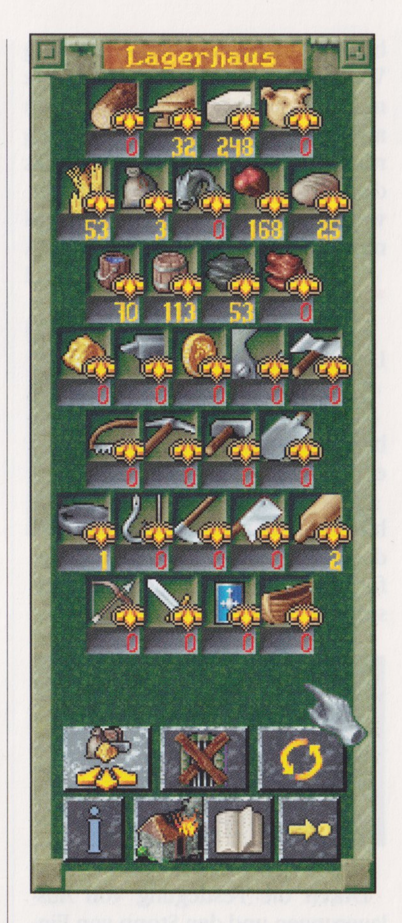
3 Sie unterbrechen die Auslagerung, indem Sie im Lagerfenster erneut auf das Symbol

und anschließend auf die entsprechende Ware klicken. Das Auslagerungssymbol unterhalb des Warensymbols verschwindet daraufhin wieder.

4 Wenn Sie alle Waren eines Lagers auslagern möchten, betätigen Sie hintereinander die beiden

Symbole  und .

Dadurch erhalten alle Waren, Werkzeuge und Personen des aktuellen Lagerfensters den Auslagerungsbefehl. Die Reihenfolge der Auslagerung richtet sich dabei nach der Transportpriorität.



Einlagerung stoppen

Wenn Sie Waren auslagern, werden diese in das nächstgelegene Lager transportiert. Da das aber nicht un-

bedingt das Lager ist, zu dem Sie die Waren befördern möchten, können Sie neben dem Auslagern auch noch bestimmen, daß die Einlagerung für bestimmte Produkte in diesem Lager gestoppt wird. Dann werden die entsprechenden Waren nicht mehr dorthin gebracht.

1 Sie stoppen die Einlagerung für bestimmte Waren, indem Sie im Lagerfenster das Symbol betätigen und anschließend die entsprechenden Waren anklicken.

Über den Waren erscheint daraufhin eine kleines Symbol, anhand dessen Sie sehen können, daß Sie für diese Ware ein Einlagerungsstopp festgelegt haben.



Durch die Festlegung von Auslagerungen und den Stopp von Einlagerungen können Sie also genau steuern, welche Waren wohin transportiert werden sollen.

2 Ein Einlagerungsstopp läßt sich auch für alle Waren eines Lagers gleichzeitig bestimmen. Hierzu betätigen Sie zuerst das Symbol und anschließend die Schaltfläche .

Alle Waren des Lagers erhalten daraufhin das Symbol „Einlagerungsstopp". Von nun an werden



keine Waren, Werkzeuge und Personen mehr in das Lager gebracht.

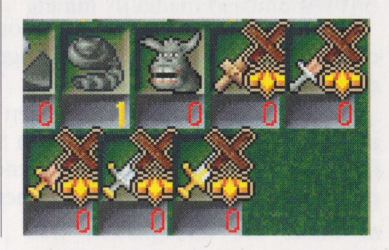
Soldaten auslagern

Bei der Auslagerung von Soldaten und Zivilisten müssen Sie etwas anders vorgehen als bei der Auslagerung von Waren.

Sobald Sie für eine Ware die Anweisung zum Auslagern geben, wird diese Ware in ein anderes Lager gebracht. Das geschieht auch, wenn Sie für die Ware in dem Lager keinen Einlagerungsstopp befohlen haben.

● Wenn Sie hingegen für Soldaten oder andere Personen einen Auslagerungsbefehl erteilen, ohne ihnen zusätzlich noch einen Einlagerungsstopp zuzuweisen, werden sie zwar ausgelagert, gehen aber immer nur bis zur Fahne vor dem Lager und anschließend wieder in das alte Lager zurück.

Sie können Soldaten also nur auslagern, wenn Sie neben dem Befehl zum Auslagern auch noch einen Einlagerungsstopp festlegen.



10 Wissen ist Macht

Damit Sie während des Aufbaus Ihrer Siedlung keine bösen Überraschungen erleben und plötzlich von den Soldaten Ihrer Nachbarn überrollt werden, sollten Sie regelmäßig einen Blick auf die Entwicklung Ihrer Gegner werfen.

Über verschiedene Infofenster können Sie in Liniendiagrammen stets ermitteln, wie weit sich die Siedlungen Ihrer Feinde im Vergleich zu Ihrer eigenen Siedlung entwickelt haben.

Außerdem sollten Sie den aktuellen Warenbestand Ihrer Siedlung ständig im Auge behalten. Denn nur wenn Sie regelmäßig eine Inventur durchführen, können Sie mögliche Warenengpässe früh genug erkennen und rechtzeitig gezielte Gegenmaßnahmen ergreifen.

Kapitel-Wegweiser

Vergleich mit Gegnern

Im Fenster „Statistik“ erhalten Sie wichtige Auskünfte über alle Ihre Mitspieler. Hier informieren Sie sich über die Größe der Siedlungen, die Menge der Waren und Gebäude, die Militärmacht und Produktivität oder auch über die Anzahl der Soldaten, die von allen Mitspielern bereits besiegt wurden.

1 Sie öffnen das Fenster „Statistik“, indem Sie das Symbol „Hauptauswahl“ anklicken.

2 Im nächsten Fenster klicken Sie auf die Schaltfläche .



Die unterschiedlich bunten Linien entsprechen den Farben der Mitspieler im oberen Teil der Fenster, so daß Sie sie problemlos zuordnen können.

3 Über die oberen acht Symbole im unteren Teil des Statistikfensters blenden Sie das Liniendiagramm zu einem bestimmten Thema ein.

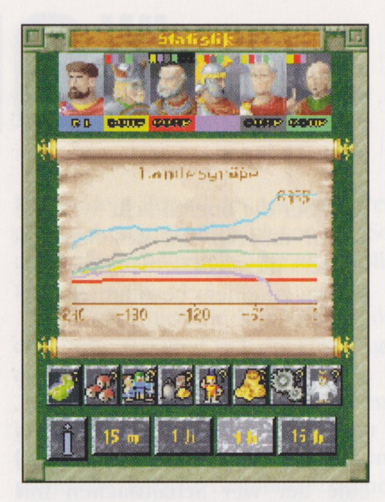
4 Mit Hilfe der unteren Symbole können Sie die Zeit festlegen, auf die sich Ihre Anfrage beziehen soll. Klicken Sie also eine der vier Schaltflächen mit den Zeitangaben an, damit in dem Liniendiagramm der entsprechende Zeitraum zugrunde gelegt wird.

Die Schaltflächen

15 m, 

, 4 h und 16 h stellen die letzten 15 Minuten, die letzte Stunde, die letzten vier Stunden und die letzten 16 Stunden dar.

5 Wenn Sie wissen möchten, wie groß die Siedlungen sämtlicher Mitspieler sind, aktivieren Sie das Symbol .

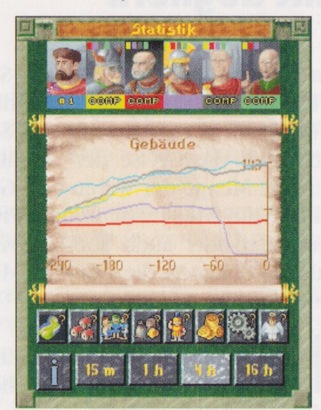


Jetzt können Sie erkennen, welcher Siedler sich am weitesten ausgedehnt hat. Große Siedlungen haben den unschätzbaren Vorteil, daß man hier mehr Platz für Gebäude findet. Außerdem ist die Wahrscheinlichkeit größer, in den Gebirgen auf die lebenswichtigen Rohstoffe zu stoßen.

> **! Große Siedlung**
>
> Wenn einer Ihrer Gegner eine deutlich größere Siedlung hat und diese auch noch mit einer höheren Gebäudezahl bestückt ist, sollten Sie schleunigst versuchen, diesen Rückstand aufzuholen. Denn sonst könnte dieser mächtige Feind für Sie äußerst bedrohlich werden.

6 Die Anzahl der Gebäude Ihrer Mitspieler stellen Sie über das Symbol dar.





Auf diese Weise erfahren Sie, wie dicht die einzelnen Siedlungen bebaut sind.

7 Die Einwohnerzahl aller Siedlungen rufen Sie über das Symbol ab.



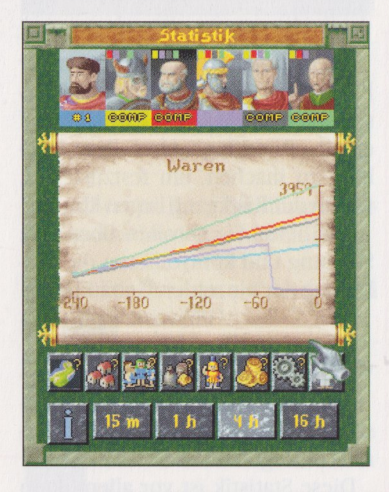


Da die Einwohnerzahl in direktem Zusammenhang zur Siedlungsgröße und zur Gebäudeanzahl steht, gibt Ihnen diese Angabe allerdings kaum zusätzliche Informationen.

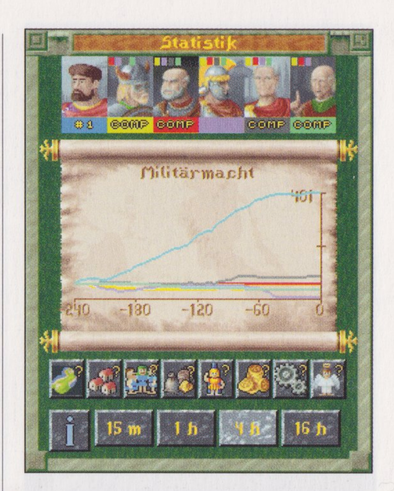
8 Über die Anzahl der gelagerten Waren aller Mitspieler verschaffen Sie sich einen Überblick, indem Sie das Symbol



betätigen.



9 Interessant ist die Statistik, die Sie über das Symbol aufrufen. Sie gibt Auskunft über die Militärmacht aller Mitspieler.



Dabei wird sowohl die Anzahl der Soldaten als auch deren Dienstgrad berücksichtigt.

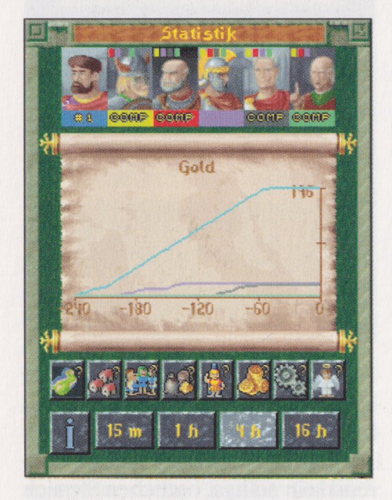
Wenn Sie in dieser Statistik führend sein sollten, brauchen Sie sich um die Zukunft eigentlich keine Sorgen zu machen.

10 Eine sehr wichtige Statistik in Zusammenhang mit der Militärmacht ist auch die Menge des geförderten Goldes .

! Gold auf Feindesseite

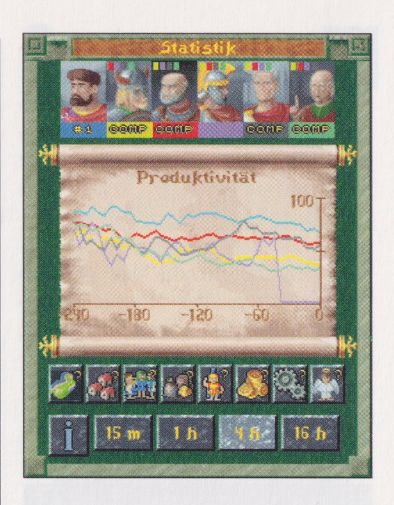
Bedenken Sie, daß ein Gegner mit jedem Goldklumpen, aus dem er eine Münze produziert, immer stärker wird!

Denn daran können Sie erkennen, welche Ausbildungsmöglichkeiten die verschiedenen Mitspieler für ihre Soldaten haben.



Wenn Sie in dieser Statistik feststellen, daß ein Gegner gerade besonders viel Gold fördert, sollten Sie in Erwägung ziehen, ihn anzugreifen. Dadurch können Sie ihn am weiteren Ausbeuten seiner Goldvorkommen hindern und, sofern Ihr Kampf erfolgreich verläuft, später dieses Gold selber fördern.

11 Über die Produktivität der verschiedenen Siedlungen informieren Sie sich, indem Sie das Symbol betätigen.

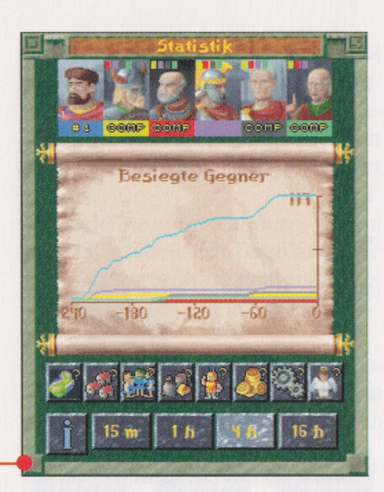


Interessant ist dabei eigentlich nur Ihre eigene Produktivität. Sollte diese sinken, empfiehlt es sich, einmal einen „Rundflug“ über Ihre Siedlung zu machen, um festzustellen, woran der Rückgang liegen könnte.

Das heißt, Sie scrollen über Ihre Siedlung und kontrollieren die Auslastung der einzelnen Gebäude.

12 Über das Symbol erfahren Sie, wie viele gegnerische Soldaten jeder Mitspieler bereits besiegt hat.

Diese Statistik ist vor allem dann hilfreich, wenn Sie häufiger von einem Gegner angegriffen werden, aber keine Zeit haben, sich die Kämpfe genauer anzuschauen. Hier können Sie dann präzise ablesen, wer in den Kämpfen eigentlich mehr Federn lassen mußte.



Die Inventur

Sie sollten in Ihrer Siedlung regelmäßig eine Inventur durchführen.

- Klicken Sie dazu auf das Symbol „Hauptauswahl"

 und anschließend auf

.

Das nachfolgende Fenster ist wie ein Lagerfenster aufgebaut. Dort werden auf zwei Seiten alle Waren, Personen und Werkzeuge aufgeführt, die zum Zeitpunkt der Kontrolle in Ihrer Siedlung vorhanden sind.



Zwischen den Fenstern der beiden Seiten wechseln Sie über das Symbol [book icon].

Bei der Inventur werden die Bestände in Ihren Lagern, dem Hauptquartier, auf den Wegen und in den einzelnen Gebäuden erfaßt.

> **! Genügend Waren**
>
> Vergewissern Sie sich stets, daß Sie genügend Waren in Ihren Lagern haben, um auch auf längere Sicht ein optimales Warenangebot in Ihrer Siedlung sicherzustellen.
> Insbesondere auf die unerschöpflichen Warengruppen der Nahrungsmittel und Holzproduktion sollten Sie stets ein Auge werfen. Über die Inventur können Sie nämlich frühzeitig erkennen, ob der gesamte Lagerbestand Ihrer Nahrungsmittel rückläufig ist. In einem solchen Fall sollten Sie schnell handeln und einige Bauernhöfe bauen, damit die Arbeiter Ihrer Bergwerke auch in Zukunft genügend Nahrung bekommen.
> Den Bestand Ihrer begrenzten Waren, wie Erze und Steine, sollten Sie ebenfalls genauestens überwachen. Der Nachteil dieser Materialien besteht darin, daß – selbst wenn Sie durch den Bau neuer Bergwerke stets ausreichend mit Erzen versorgt sind – über kurz oder lang doch alle Erze gefördert sein werden.

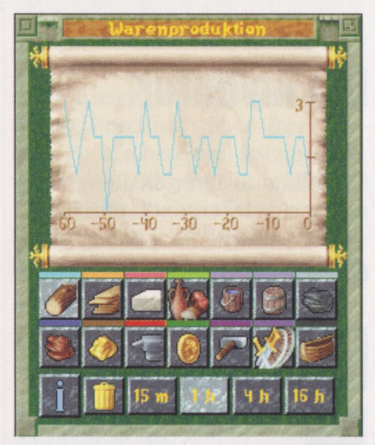
Warenproduktion

In Verbindung mit einer regelmäßigen Inventur empfiehlt sich auch ein Blick auf Ihre aktuelle Warenproduktion.

Im Fenster „Warenproduktion“ können Sie für jede Ware ermitteln, wie weit die Herstellung gediehen ist.

1 Betätigen Sie das Symbol „Hauptauswahl“ .

Anschließend klicken Sie auf das Symbol , um das Fenster „Warenproduktion“ zu öffnen.



Hier finden Sie für jede Ware, die Sie produzieren können, ein eigenes Symbol.

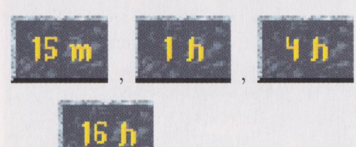
2 Wenn Sie diejenigen Symbole, deren Waren im darüberliegenden Diagramm dargestellt werden sollen, aktivieren, erscheint dort

eine neue Linie in der zum Symbol gehörigen Farbe.

An dieser Linie können Sie ablesen, wie viel der entsprechenden Ware in der letzten Zeit produziert wurde.

Sobald Sie auf ein anderes Warensymbol klicken, wird die Linie, die sich auf die vorherige Ware bezog, aus dem Diagramm entfernt.

3 Welcher Zeitraum in dem Diagramm dargestellt wird, steuern Sie über die vier Schaltflächen



, , und .

Produktivität

Bei der Kontrolle der Warenproduktion kann es vorkommen, daß Sie einen rapiden Rückgang in der Herstellung einer Ware feststellen. Wenn Sie sich diesen Rückgang nicht erklären können, müssen Sie Ursachenforschung betreiben. Danach können Sie gezielt Maßnahmen ergreifen und die Produktion wieder ankurbeln.

Um den Grund für einen möglichen Produktionsrückgang herauszubekommen, stellt Ihnen Siedler 2 das Fenster „Produktivität“ zur Verfügung.

- Dieses Fenster aktivieren Sie in der Hauptauswahl über das Symbol



.



Im Fenster „Produktivität“ sind sämtliche Gebäudetypen aufgeführt, unabhängig davon, ob Sie welche in Ihrer Siedlung gebaut haben oder nicht.

Neben jedem Gebäudetyp ist seine durchschnittliche Produktivität angegeben.

Grund für Warenmangel aufspüren

Falls Sie im Fenster „Warenproduktion“ zum Beispiel festgestellt haben sollten, daß Ihre Waffenherstellung rückläufig ist, können Sie unter anderem im Fenster „Produktivität“ überprüfen, woran das liegt. Die Schmieden werden dann höchstwahrscheinlich eine geringe Produktivität aufweisen. Sie müssen also bei denjenigen Gebäudetypen nachschauen, welche die Schmieden mit Waren versorgen. Das sind die Eisenschmelze und die Kohlebergwerke.

Wenn die Produktion in diesen Gebäudetypen allerdings auf Hochtouren läuft, liegt die Ursache nicht in der Produktivität.

Statt dessen könnte eine ungünstige Verteilung Ihrer Rohstoffe für die Schmiede, eine zu geringe Anzahl der Zulieferer oder ein Transportstau für den Engpaß verantwortlich sein.

Dann bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als den möglichen Grund über das Inventurfenster zu ermitteln. Wenn Sie dort feststellen, daß die für die Schmiede benötigten Rohstoffe ausreichend vorhanden sind, kann es nur am Warentransport liegen. In einem solchen Fall müssen Sie Ihre Lager und das Wegenetz überprüfen.

Keine Produktivität

Bekommen Sie keinen Schreck, wenn bei einigen Gebäuden ein Wert von „0 %“ auftaucht. Womöglich haben Sie dieses Gebäude gar nicht gebaut. Und dann kann dort natürlich auch nicht produziert werden!

Die Gebäude

Die Anzahl der Gebäude in Ihrer Siedlung ist von entscheidender Bedeutung, wenn es um die Planung zukünftiger Bauvorhaben geht.

Sie müssen nämlich stets ausgewogen bauen. Das heißt, es bringt keinen Vorteil, drei Mühlen zu besitzen, wenn Sie nur über zwei Bauernhöfe oder zwei Bäckereien verfügen, die das Getreide liefern beziehungsweise das Mehl verarbeiten.

Kontrollieren Sie deshalb von Zeit zu Zeit, von welchem Typ Sie wie viele Gebäude in Ihrer Siedlung besitzen.

- Aktivieren Sie in der Hauptauswahl das Symbol , um das Gebäudefenster zu öffnen.



Hier finden Sie - ähnlich wie im Produktivitätsfenster - eine Darstellung sämtlicher Gebäudetypen. An den beiden Zahlen unter jedem Gebäude können Sie erkennen, wie viele der jeweiligen Gebäude in Ihrer Siedlung fertiggestellt und in Bau sind.

Die Angabe links vom Schrägstich bezieht sich auf die Anzahl der fertiggestellten Gebäude, rechts daneben sehen Sie, wie viele Häuser des entsprechenden Typs gerade in Bau sind.

Was ist eigentlich ...

Aktionsfenster
Das Aktionsfenster erscheint, wenn Sie irgendeinen Punkt in Ihrer Siedlung anklicken. Sämtliche Aktionen, die Sie in Ihrer Siedlung durchführen wollen, können Sie von hier aus in Gang setzen und steuern.

Angriff
Sobald Sie ein Militärgebäude des Gegners anklicken, können Sie einen Angriff auf dieses Gebäude starten. Voraussetzung ist, daß das Gebäude des Feindes mit mindestens einem Soldaten besetzt ist und daß Sie wenigstens einen Soldaten in einem eigenen, nahegelegenen Militärgebäude zur Verfügung haben, der den Angriff dann durchführt.

Auslagern
Wenn Sie Waren aus einem Lager auslagern, werden diese automatisch in das nächstgelegene Lager transportiert.

Bäckerei
Der Bäcker in der Bäckerei backt aus Wasser und Mehl Brot, ohne das Ihre Arbeiter in den Bergwerken nicht überleben würden. Das heißt, die Produktivität in Ihren Bergwerken hängt unmittelbar von einer funktionierenden Bäckerei ab.

Baracke
Die Baracke ist das kleinste Militärgebäude und bietet Platz für zwei Soldaten.

Bauernhof
Auf dem Bauernhof wird Getreide produziert, das Sie sowohl für Ihre Mühle und

Was ist eigentlich ...

die Brauerei als auch für die Schweine- und Eselzucht benötigen.

Baufläche
Es gibt Bauflächen in drei verschiedenen Größen für
kleine ,
mittlere 
und große Gebäude.

Bauhilfe
Bei aktivierter Bauhilfe werden Ihnen alle möglichen Bauflächen in Ihrer Siedlung über die entsprechenden Symbole angezeigt. Sie aktivieren die Bauhilfsfunktion, indem Sie das Symbol anklicken.

Beobachtungsfenster
Im Beobachtungsfenster können Sie einen bestimmten Ausschnitt Ihrer Siedlung beobachten, während auf dem Hauptbildschirm ein anderer Ort Ihrer Siedlung eingeblendet ist. Sie aktivieren das Beobachtungsfenster im Register eines beliebigen Aktionsfensters

über das Symbol .

Boot
Boote werden in der Werft gebaut und dienen dazu, Wasserwege innerhalb Ihrer Siedlung zu besetzen.

Was ist eigentlich ...

Brauerei
Neben Waffen benötigen Sie für die Rekrutierung neuer Soldaten auch Bier, das aus Getreide und Wasser in der Brauerei hergestellt wird.

Brunnen
Mit einem Brunnen fördern Sie Wasser, ohne das die Schweine- und Eselzucht, die Brauerei und die Bäckerei nicht funktionstüchtig wären.

Einlagerung
Wenn Sie die Einlagerung bestimmter Waren in einem Lager stoppen, werden diese Waren dort nicht mehr gelagert.

Eisenbergwerk
Im Eisenbergwerk wird Eisenerz für Ihre Eisenschmelze gefördert.

Eisenschmelze
Die Eisenschmelze produziert aus Eisenerz und Kohle das benötigte Eisen für Ihre Schlossereien und Schmieden.

Erkunder
Ein Erkunder schafft sich einen Überblick über das Land jenseits der Grenzen Ihrer Siedlung. Sie rufen einen Erkunder, indem Sie eine beliebig gesetzte Fahne anklicken und aus dem Register

 das Symbol  aktivieren.

Eselzucht
In der Eselzucht werden unter Verwendung der Rohstoffe Getreide und Wasser Esel

Was ist eigentlich ...

gezüchtet. Die Tiere brauchen Sie, damit Ihre Waren auf dem Wegenetz schneller transportiert werden können.

Fahne
Setzen Sie so häufig wie möglich Fahnen auf Ihr Wegenetz, um den Warentransport zu beschleunigen. Sie setzen eine Fahne, indem Sie einen Weg anklicken und im Register 

die Schaltfläche  betätigen.

Festung
Das größte Militärgebäude neben dem Hauptquartier ist die Festung, in der bis zu neun Soldaten stationiert werden können.

Fischerhütte
In der Fischerhütte wohnt ein Fischer, der für Ihre Bergleute Fische fängt.

Fleischerei
In der Fleischerei wird Schweinefleisch produziert, das Sie ebenfalls für die Arbeiter Ihrer Bergwerke benötigen.

Forsthaus
Der Förster im Forsthaus pflanzt neue Bäume, die später von den Holzfällern gefällt werden können.

Gehilfe
Ein Gehilfe ist ein Bewohner Ihrer Siedlung, der keinen Beruf erlernt hat. Wenn Sie allerdings über das geeignete Werk-

Was ist eigentlich ...

zeug verfügen, können Sie aus jedem Gehilfen einen Facharbeiter machen. So bilden Sie zum Beispiel mit dem Werkzeugsymbol „Hammer" einen Bauarbeiter aus. Gehilfen dienen hauptsächlich dazu, auf Ihrem Wegenetz Waren zu transportieren.

Gelehrter
Ein Gelehrter wertet Bodenproben in Ihren Siedlungen aus. Setzen Sie einen Gelehrten ein, damit er in Ihren Gebirgen Erzadern ausfindig macht. Sie rufen einen Gelehrten, indem Sie eine beliebige gesetzte Fahne anklicken und aus dem Register die Schaltfläche



drücken.

Goldbergwerk
Im Goldbergwerk wird Gold für Ihre Münzprägerei gefördert.

Granitbergwerk
Falls in Ihrer Siedlung keine Steinbrüche mehr vorhanden sind, können Sie auch in einem Granitbergwerk Steine produzieren lassen.

Grenze
Die Grenze einer Siedlung ist durch farbige Steine markiert. Die Farbe dieser Steine richtet sich nach der Farbe, die jedem Mitspieler zugeteilt wurde. Nur innerhalb der Grenzen Ihrer eigenen Siedlung können Sie Gebäude und Straßen bauen.

Was ist eigentlich ...

Hafengebäude
Ein Hafengebäude dient Ihnen als Lager und als Anlegestelle für Schiffe.

Hauptauswahl
Über die Hauptauswahl



gelangen Sie in die meisten Fenster zur Steuerung des Spiels.

Hauptquartier
Das Hauptquartier ist der Ausgangspunkt einer jeden Siedlung. Gleichzeitig ist es Militärgebäude und Lagerhaus.

Holzfällerhütte
Der Holzfäller in einer Holzfällerhütte fällt Bäume, die Sie für die Sägewerke Ihrer Siedlung benötigen.

Inventur
Einen Überblick über den Warenbestand in Ihrer Siedlung erhalten Sie im Inventurfenster. Zum Öffnen dieses Fensters klicken Sie auf die Hauptauswahl



und anschließend auf das Symbol .

Jagdhaus
Der Jäger im Jagdhaus erlegt Wild und sichert damit die Nahrungsmittelversorgung Ihrer Bergleute.

Kamera
Mit der Kamera verfolgen Sie eine bestimmte Person im Beobachtungsfenster.

Was ist eigentlich ...

Kampagne
Sie können in der Siedler 2 Gold Edition zwei verschiedene Kampagnen beziehungsweise Feldzüge durchspielen: die Welt-Kampagne und die Römische Kampagne.

Katapult
Mit dem Katapult können Sie Steine auf Militärgebäude des Gegners werfen.

Kohlebergwerk
Mit einem Kohlebergwerk fördern Sie Kohle für die Münzprägereien, Eisenschmelzen und Schmieden.

Landkarte
Die Landkarte gibt Ihnen einen Überblick über den Bereich der Spielwelt, der von Ihnen erkundet und besiedelt wurde. Sie aktivieren die Landkarte über das Symbol



Militärfenster
Im Militärfenster legen Sie die allgemeinen Befehle für Ihre Soldaten fest. Sie aktivieren das Militärfenster, indem Sie das Symbol 

anklicken und anschließend auf



drücken.

Militärgebäude
Militärgebäude benötigen Sie, um Ihre Siedlung zu verteidigen oder einen Gegner

Was ist eigentlich ...

anzugreifen. Zu den Militärgebäuden zählen: Baracken, Wachstuben, Wachtürme, Festungen, Katapulte und Spähtürme.

Mission
Unter einer Mission versteht man den Aufbau einer Siedlung in einer beliebigen Karte. Bei einem freien Spiel handelt es sich also ebenso um eine Mission wie bei einem Kapitel in der Welt-Kampagne oder der Römischen Kampagne.

Mühle
Zur Verarbeitung von Getreide zu Mehl benötigen Sie eine Mühle. Mit den Rohstoffen Mehl und Wasser kann in der Bäckerei dann Brot hergestellt werden.

Münzprägerei
In der Münzprägerei produzieren Sie aus Gold und Kohle Münzen, mit denen Sie den jeweiligen Dienstgrad Ihrer Soldaten erhöhen können.

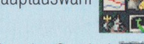
Optionsfenster
Im Optionsfenster finden Sie Symbole zum Speichern und Laden von Spielständen. Sie öffnen das Optionsfenster über das Symbol

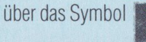
in der Hauptauswahl .

Post
Im Postfenster werden alle Nachrichten Ihrer Siedlung aufbewahrt. Sie aktivieren das Postfenster über das Symbol .

Was ist eigentlich ...

Produktivität

Das Produktivitätsfenster informiert Sie über die durchschnittliche Leistungsfähigkeit der einzelnen Gebäudetypen Ihrer Siedlung. Sie öffnen das Fenster in der Hauptauswahl 

über das Symbol .

Sägewerk

Im Sägewerk zerschneidet ein Schreiner Holz zu Brettern. Wertvolle Materialien, auf die Ihre Baustellen, die Schlosserei und die Werft angewiesen sind.

Schiff

Mit Schiffen, die auf einer Werft gebaut werden, können Sie auf Entdeckungsreise zu neuen Inseln gehen und Waren zwischen Ihren Häfen transportieren.

Schiffsregister

Im Schiffsregister sind alle Ihre Schiffe aufgeführt. Dort können Sie ablesen, welches Schiff welche Waren befördert. Sie aktivieren das Schiffsregister in der Hauptauswahl



über das Symbol .

Schlosserei

In der Schlosserei werden aus Brettern und Eisen Werkzeuge hergestellt. Diese sind nötig, damit Sie aus einem Gehilfen einen Facharbeiter machen können.

Was ist eigentlich ...

Schmiede

Die Schmiede produziert aus Eisen und Kohle Waffen für die Rekrutierung neuer Soldaten.

Schweinezucht

In der Schweinezucht werden unter Verwendung von Getreide und Wasser Schweine gezüchtet, die wiederum für den reibungslosen Betrieb der Fleischerei notwendig sind.

Soldaten

Soldaten helfen Ihnen bei der Verteidigung Ihrer Siedlung und beim Angriff auf Militärgebäude des Gegners. Mit Goldmünzen bilden Sie Ihre Soldaten weiter, mit Schwertern, Schilden und Bier (!) können Sie neue Soldaten rekrutieren.

Spähturm

Der Spähturm hilft Ihnen dabei, auch Gebiete jenseits Ihrer Grenzen in Augenschein zu nehmen.

Statistik

Im Statistikfenster können Sie verschiedene Diagramme aufrufen, in denen alle Mitspieler einer Mission miteinander verglichen werden. Sie aktivieren das Fenster in der Hauptauswahl

über das Symbol .

Steinbruch

Zur Produktion von Steinen für Ihre Bau-

Was ist eigentlich …

stellen und Katapulte benötigen Sie einen Steinbruch.

Straße

Bauen Sie zwischen zwei Fahnen eine Straße, um Waren zwischen den Fahnen transportieren zu können.

Transportpriorität

Über die Transportpriorität regeln Sie, welche Waren bevorzugt transportiert werden sollen. Sie erreichen das entsprechende Fenster, indem Sie das Symbol

und anschließend  aktivieren.

Wachstube

In dem zweitkleinsten Militärgebäude, der Wachstube, können Sie bis zu drei Soldaten unterbringen.

Wachturm

Das zweitgrößte Militärgebäude ist der Wachturm. Dort finden bis zu sechs Soldaten eine Unterkunft.

Warenproduktion

Im Warenproduktionsfenster können Sie ermitteln, wie viel von den einzelnen Waren in Ihrer Siedlung produziert wird. Sie öffnen dieses Fenster in der Hauptauswahl

 über das Symbol .

Warenverteilung

Über die Warenverteilung legen Sie fest, welche Gebäude bevorzugt mit bestimmten Waren beliefert werden sollen. Dazu aktivieren Sie in der Hauptauswahl



das Symbol .

Werft

Auf einer Werft werden aus Holz Boote und Schiffe gebaut.

Werkzeug

Mit Hilfe der geeigneten Werkzeuge können Sie Gehilfen in bestimmten Berufen ausbilden. Werkzeuge werden in der Schlosserei hergestellt. Im Werkzeugfenster, das Sie in der Hauptauswahl

 über das Symbol 

aktivieren, legen Sie fest, welche Werkzeuge produziert werden sollen.

Lektorat: Susanne Kranz
Umschlaggestaltung: Volkmar Schwengle, BuW Berlin
Foto: Eröffnungsbild des Spiels „Landung der Römer", Bluebyte
Satz: tiff.any GmbH, Berlin
Druck und Verarbeitung: Druckerei Ebner Ulm
Printed in Germany
ISBN 3-548-41111-8

Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier
mit chlorfrei gebleichtem Zellstoff

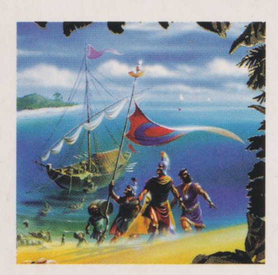
Die Deutsche Bibliothek – CIP-Einheitsaufnahme

Die Siedler 2: Spiel, Spaß, Spannung / Prinz & Victor. - Berlin: Ullstein, 1997
(ComputerBild)
ISBN 3-548-41111-8

Computer Bild

■ Kämpfen wie die alten Römer.

Das Strategiespiel »Die Siedler 2« wurde wegen der besten Grafik von ComputerBILD mit dem »Goldenen Computer 1997« ausgezeichnet. Immer neue Missionen rund um die gestrandeten Römer machen es zum Dauerbrenner. Bauen Sie für Ihre Legionäre ein Lager. Besiegen Sie die Gegner im Kampf um Gold und Rohstoffe. Lösen Sie die verschiedensten Aufgaben. Wie? Das verrät dieses Buch.



■ Kompakt und verständlich.

Das ist das Motto von ComputerBILD, Europas größter Computer-Zeitschrift. Die ComputerBILD-Bücher führen dieses Konzept fort. Verständliche, einfache Schritt-für-Schritt-Anleitungen in Wort und Bild erleichtern Ihnen den Umgang mit Computer und Programmen. Kurze Kurse und viele sofort einsetzbare Tips & Tricks bringen Sie schnell ans Ziel – auch ohne Vorkenntnisse.



ISBN 3-548-41111-8
DM 9.90
ÖS 72.-



Ullstein Taschenbuch